

año 4 / número 41 / julio 2012

www.gamestribune.com

XBOX 360 - PLAYSTATION 3 - PSP - ... II - NINTENDO DS - N3ds

ANÁLISIS

Ghost Recon Future Soldier

Lollipop Chainsaw

Graviyt Rush

Starhawk

Sorcery

AVANCES

Tales of Graces F

Anarchy Reigns

Project C.A.R.S.

Sleeping Dogs

Especial E3

¡Más de 40 juegos!

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

E3

Virtua Fighter

FINAL SHOWDOWN

VIRTUA FIGHTER 5

DESCÁRGANOS GRATIS



proyecto cromatic confesionesdeunjugador.es
briconsola.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com logros360.com
portalgameover.com hombreimaginario.com monotemáticosfm guiltybit.com

editorial

@gamestribune

NÚMERO 41 - JULIO 2012

¿Nos hemos vuelto exigentes?



Gonzalo Mauleón
Redactor Jefe GTM
@mozkor17

Hace unos días, Reggie Fils-Aime respondía a las críticas contra Nintendo por su deplorable E3 asegurando que los consumidores nos hemos vuelto muy exigentes, y que siempre queremos más y más.

Muchas veces perdemos la perspectiva pensando que los fabricantes, desarrolladores o distribuidores son ONG's que velan por nuestro bienestar social y lúdico haciendo juegos para que el populacho tenga algo que hacer en sus ratos libres. Tendemos a alienarnos bajo el símbolo que más parece que simpatiza con nuestra forma de entender el mundillo y atacamos sin piedad todo aquello que no comulga con esa visión. Pero claro, resulta que aquí todos estamos para hacer dinero. Que nadie regala nada y que esto de por amor al arte tiene bien poco. Que si yo voy a una tienda a por la última novedad de turno, no me la van a dar por mi cara bonita. Que tengo que desembolsar unos cuantos euros muy majos que me han costado mucho ganar y que simbolizan una confianza que espero sea recompensada, al menos, en la misma medida.

Es por ello que sí. No me he vuelto exigente. Soy exigente. Y lo soy porque mis euros bien lo merecen. De palmaditas en la espalda a día de hoy no vive nadie.

GTM


ISSN 2014-4652

Games Tribune Magazine es una publicación gratuita impulsada por la **Asociación Games Tribune Magazine**, con domicilio social en C/ Bartolomé de Carranza nº46, 2º D, Pamplona, e inscrita en el Registro Nacional de Asociaciones, Grupo 1, Sección 1 y Número Nacional 594967.



DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

REDACTOR JEFE
Gonzalo Mauleón de Izco

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
José Barberán Humanes
Miguel Arán González
Jose Luis Parreño Lara
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Carlos J. Oliveros Oña
Rodrigo Oliveros Oña
Octavio Morante
Daniel Meralho
Sergio Colina
Juan E. Fernández
Santiago Figueroa
Xavi Martínez

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Jose A. Campillo Payeras
Pedro Sánchez

COLABORAN
Tréveron
Nacho Lasheras "Fanatiko"

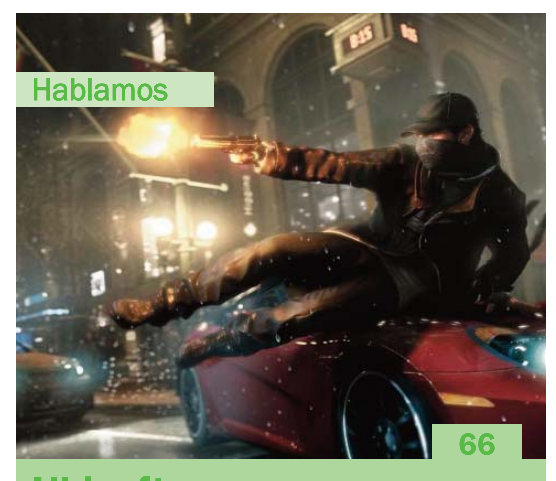
CONTACTO
contacto@gamestribune.com

PUBLICIDAD
contacto@gamestribune.com

HABITUALES

ESPECIALES





índice

AVANCES

ANÁLISIS



Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

Kojima confirma el desarrollo de Metal Gear 5

El creativo japonés ha asegurado que el quinto capítulo de su franquicia estrella llegará en los próximos años. Sin entrar a valorar el estado actual en el que se encuentra el desarrollo del juego, sí que ha desvelado unos cuantos detalles. Entre ellos sabemos ya que hará uso de Fox Engine, el revolucionario motor gráfico con el que el estudio quiere dar un salto cualitativo a la hora de buscar su hiperrealismo.

En boca de Kojima sabemos que el nuevo título contará con un mayor grado de infiltración y sigilo, a la vez que ni confirma ni desmiente la posibilidad de contar con Solid Snake como protagonista. "*Quería dejarlo morir al final de Guns of Patriots, pero no hemos acabado aun con él*".

IO Interactive asume que solo verán el final de Hitman un 20%

Tore Blystad, director del próximo Hitman Absolution afirma que la fórmula elegida para su nuevo título es más una apuesta personal del estudio y que lo aleja de los patrones actuales de consumo. Segun él mismo, la combinación de diversos elementos que requieren una habilidad en este tipo de juegos bastante avanzada, va a echar para atrás a 4 de cada 5 jugadores: "E*l jugador medio seguramente nunca terminará el juego, es muy triste. Quizá solo lo jueguen una vez y lo dejen, pero el juego está creado pensando en la gente que quiere superarlo al completo y exprimirlo. Está hecho para durar, no para ser una experiencia que vivir de golpe*" Llegará el próximo 23 de noviembre a Europa.

Mercury Steam no quiere centrarse solo en Castlevania

A pesar del tremendo éxito que ha tenido el relanzamiento de la serie Castlevania en manos del estudio español, no quieren ser recordados únicamente por su buen hacer en la franquicia. En boca de Dave Cox hemos recibido estas declaraciones: *"En una industria creativa has de tener otros proyectos e ideas en los que trabajar. Y eso es lo que queremos hacer nosotros y Mercury Steam. Queremos trabajar en otros proyectos".*

Y uno de esos que tanto le llaman es Contra. "*Me encanta Contra. Me encantaría hacer Contra*". Aun es muy pronto para saber la viabilidad de este hipotético proyecto. Pero sí que tiene claro que gran parte de él pasa por el éxito de Lords of Shadow 2.



A apenas días de que llegue la primera gran expansión de TES V Skyrim a Xbox Live Arcade, Bethesda ha asegurado que de momento no tiene planes referentes a las próximas. Ni fecha, ni contenido ni duración





Junio, un mes que vamos a tardar en olvidar en España gracias a Square-Enix

Que el mercado europeo es complicado por su multitud de lenguas es algo que tenemos asumido. Lo que cuesta asimilar es como una franquicia que cuenta por millones sus unidades vendidas en nuestro territorio no va a llegar localizado en nuestro idioma. Hablamos de Kingdom Hearts Dream Drop Distance.

Con un escueto comunicado que pudimos leer en la página oficial del juego, la próxima aventura de Sora y compañía será editado por Nintendo en nuestro país en Inglés, Francés y Alemán. Aunque sí que contaremos con manual en nuestro idioma. Una decisión muy cuestionable y que sin embargo, no debería sorprendernos viniendo de quien viene.

Si echamos la vista atrás, no es la primera vez que la compañía japonesa toma una decisión similar. No en vano hasta la llegada de FFVII esta había sido la tónica general. Y ya en los últimos tiempos hemos visto como se tomaba esta decisón en juegos como Infinite Undiscovery o todos los recopilatorios FF de PSP. Sin embargo sí que sorprende el hecho de tomar esta decisión en una de sus franquicias estrella y con una rentabilidad comercial lejos de toda duda.



Ya tenemos la primera revisión de Nintendo 3DS, 3DSXL

La compañía nipona ha confirmado que esta revisión llegará al mercado estadounidense el próximo 19 de agosto y a Europa y Japón el 28 de julio.

La nueva revisión de la máquina contará con unas pantallas un 90% más grandes que el modelo comercializado hasta ahora, además de una batería de mayor capacidad que nos permitirá jugar hasta un máximo de 10 horas a juegos de DS y 6 horas y media a los de 3DS.

Más allá de las especificacones técnicas, Nintendo no ha incluido el segundo stick, rompiendo por completo todas las especulaciones que lo incluían como un fijo en el nuevo modelo. Y por su mayor tamaño, es totalmente incompatible con el actual Circle Pad, por lo que a buen seguro en los próximos días conoceremos la existencia de este nuevo periférico.

Aun no conocemos el precio que tendrá en Europa, pero saldrá a la venta por 199$ en territorio americano. Es de suponer que el precio se mantendrá para Europa, aunque algunas tiendas ya han fijado prerreservas que van desde los 210€ a los 260€. Por cierto, ni en Japón ni en Europa se incluye cargador de serie.

Sine Mora dará el salto a Vita y PlayStation 3

Tres meses después de la salida del título de Grasshopper y Digital Reality en XBLA, ámbos han realizado un comunicado conjunto por el cual han anunciado que el shooter de naves dará el salto a las plataformas de Sony.

De momento no se conoce ni el precio ni la fecha aproximada de llegada, pero es de suponer que lo hará este verano una vez concluido el periodo de exclusividad que parecía tener la máquina de Microsoft.

Sine Mora es uno de los mejores títulos que a día de hoy podemos disfrutar en formato digital. Un juego de naves a la antigua usanza que ha sabido entender las nuevas exigencias del mercado y adaptarse a ellas ofreciendo un juego muy completo, exigente y divertido.

Journey Collection no llegará a las tiendas europeas

El recopilatorio, uno de los que más calidad puede aglutinar a día de hoy en el mercado de los videojuegos (Journey, Flow y Flower), finalmente no será comercializado en Europa. Así lo ha confirmado a través de su cuenta oficial de Twitter thatgamecompany, responsables del proyecto: "*El juego incluye muchos costes en localización en Europa, así que sería complicado recuperar la inversión*"

Aunque la puerta ha sido cerrada por ellos mismos, aun cabe cierta esperanza de que Sony tome cartas en el asunto y actue como editor de la trilogía en nuestro territorio. Pero por el momento no ha habido ninguna declaración al respecto.

De momento lo único seguro es que todos ellos están disponibles en formato digital en PSN.

Resistance no tiene planes de futuro

Las Quimeras, que hicieran aparición por primera vez en los primeros meses de vida de PlayStation 3 podrían haber recibido su último capítulo con Burning Skies para Vita.

En una reciente entrevista concedida por Daniel Brooke a la revista oficial PlayStation británica, éste ha confesado que actualmente Sony no contempla continuar la saga: "*Ha sido muy emocionante trabajar en la franquicia Resistance, pero no hay planes definitivos para el futuro*".

Tras tres entregas en la máquina de sobremesa, y una más para cada una de sus portátiles, Resistance logró hacerse con el favor de un público fiel, a pesar de su evidente desventaja con los FPS de la época. Sea como fuere, la serie ya venía demostrando una fatiga bastante considerable.



GTM Geek News:

Microsoft presenta Surface Windows RT

Surface Windows RT será el modelo más asequible



Microsoft anunció el pasado día 18 de junio su desembarco en el mercado de los tablets, un segmento en continuo crecimiento llamado a terminar con el reinado del PC. Para introducirse en este mercado la compañía ha usado la tecnología de Surface, un proyecto de mesa interactiva cancelado hace unos meses, y lo ha transformado en dos tablets: Surface for Window RT y Surface for Windows 8.

El primero de ellos es el más pequeño de los dos. Esta Surface cuenta con una CPU ARM de Nvidia, pantalla de 10'6" capacitiva Clear Type (no especifican resolución) y una capacidad de 32GB a 64GB. También incluye ranura microSD, USB 2.0, Micro HD Video y antenas WiFi MIMO 2x2.

Entre los accesorios podemos encontrar la Touch Cover, una cubierta que incluye un teclado con touchpad y cierre magnético. La otra opción es la Type Cover, con un teclado de plástico con acelerómetro. Tendrá un peso total de 676 gramos y un grosor de 9,3mm.

Esta tablet es la menos potente de las dos, pero la principal diferencia reside en el software, ya que correrá una versión reducida de Windows 8 (Windows RT) y llegará con Office Home & Students 2013 ya instalado.

El precio no ha sido especificado, pero sí se sabe que rondará el de otros tablets con procesador ARM, por lo que probablemente será inferior al del iPad de Apple, el lider del mercado.

El lanzamiento será en otoño, para acompañar la llegada de Windows 8 al mercado. Su hermana mayor, Surface Windows 8, lo hará unos meses más tarde con unas prestaciones mayores para un mercado mayor.

Y Surface Windows 8 frente a los ultrabooks

Un tablet de más potencia para equipararse a los ultraportátiles



El segundo de los tablets, Surface for Windows 8, tiene el objetivo de hacerse un hueco en el mercado de los ultrabooks ya que, pese a ser un tablet, ofrece una potencia y experiencia similar.

Esta versión contará con una CPU Intel Core i5 Ivy Bridge, pantalla Full HD Clear Type de 10,6” y un almacenamiento de 64GB o 128GB. A diferencia del modelo inferior incluye ranura microSDXC y USB 3.0. El peso es de 903 gramos y 13.5mm de grosor.

Contará con los mismos accesorios más un stylus con el poder hacer anotaciones en los documentos.

Esta versión utilizará como sistema operativo Windows 8 Pro, una versión completa, pero a diferencia de Surface for RT, no incluirá ninguna versión de Office cuando vayamos a adquirirlo a la tienda.

En cuanto al precio, teniendo en cuenta su potencia y que quiere competir con los ultrabooks, es posible que ronde los 700€ (o más). Se espera que llegue al mercado 3 meses después del lanzamiento de Windows 8.

Microsoft sabe que llega tarde a la fiesta y ha aprendido de errores del pasado. Con Windows Phone tienen el control del software, pero no del hardware, cada fabricante elige una configuración diferente. En esta ocasión Microsoft controla ambos aspectos y puede ofrecer una experiencia realmente integrada.

Apple domina el mercado con esa estrategia y Google, pese a tener gran éxito en el mercado de los móviles con Android, no ha conseguido lo mismo en este sector. En otoño llegará al mercado la nueva apuesta de Microsoft será el momento de las conclusiones.

Mundo Smartphone: Catapult King

Cada mes, los juegos para smartphone que no te puedes perder

Catapult King es el último juego de Chillingo, una compañía que tiene en su catálogo un nivel medio de juegos bastante decente, con algunos que llegan al sobresaliente. No tienen ningún reparo en presentar Catapult King como un Angry Birds en 3D, y eso es justo lo que es. Manejamos una catapulta con un número limitado de proyectiles y deberemos eliminar a un grupo de enemigos que se hayan dispersos por una estructura que también es susceptible de destruirse con nuestros lanzamientos.

Controlaremos la altura de lanzamiento y la potencia del mismo, buscando los puntos críticos de la estructura enemiga que nos permita pasar al siguiente nivel con el mayor número de puntos posible. Como suele ocurrir en este tipo de juegos, el comienzo será muy sencillo, incluso el conseguir todos los retos que nos plantean en cada escenario no se nos resistirán más de dos o tres veces. Pero con el paso de los niveles, la dificultad se va haciendo mayor, hay que pensarse mucho cual es la zona más sensible del escenarios y deberemos afinar la puntería para alcanzar ese punto. Pasar de nivel se hace complicado, pero lograr todos los retos para pasar con la máxima puntuación se hace en algunos niveles poco menos que imposible. Para que sea un poco más sencillo, iremos logrando proyectiles especiales que deberemos usar con mucho cuidado, ya que son escasos.

Valoración de los usuarios



Valoración de GTM



PVP:

0,79€



Harry´s House

Los zombis están atacando la casa de Harry y este boyscout no está dispuesto a que se hagan con ella. Para lo cual está dispuesto a hacer frente a los no muertos y demás monstruos con todo lo que esté en su mano, empezando por su tirachinas.

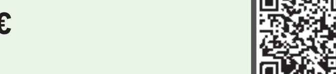
Un juego muy al estilo del gran Plants vs Zombies que aporta algunas novedades pero no llega al nivel de excelencia de su “inspirador”. Aún así, es un título recomendable para unas partidas rápidas y más aún por el precio que le han puesto. Su frenetismo y una ajustada curva de dificultad garantizan muchos buenos ratos.



Valoración usuarios

Valoración de GTM

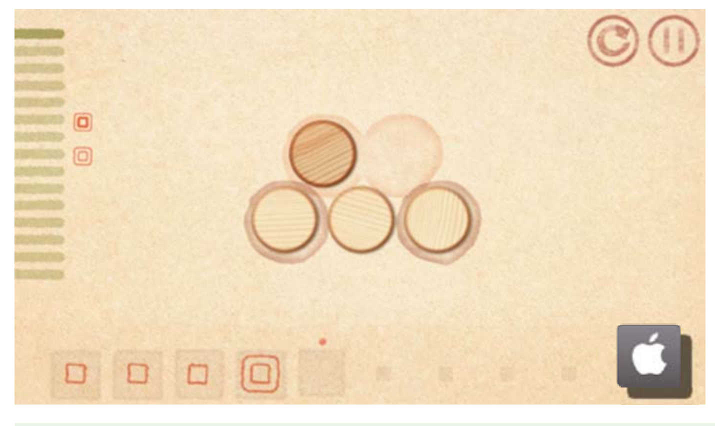
PVP:
0,79 €



Coins for iOS

Otro claro ejemplo de como una buena idea, llevada adelante con un buen trabajo y mucho gusto son los componentes de un buen juego, sencillo en sus mecánicas, pero profundo y exigente en el fondo. El concepto es muy sencillo, deberemos llevar las monedas a las posiciones que nos indican con el menor número de movimientos posible, y teniendo en cuenta que no podemos ubicar una moneda en una posición que no tenga al menos dos fichas adyacentes.

Los primeros niveles hacen de tutorial para que nos preparemos por lo que está por venir en los niveles de más adelante.



Valoración usuarios

Valoración de GTM



PVP:
0,79 €



Descargas digitales

M&M Clash of Heroes HD

Tras recibir un aluvión de buenas críticas y multitud de premios en su estreno de DS, Ubisoft consideró que el spinoff Clash of the Heroes estaba preparado para afrontar retos mayores y dar el salto a las plataformas de sobremesa, y así llegó a las tiendas de descarga digital de PC (Steam y UbiShop), PS3 y Xbox360.

Ambientado en el rico universo de Might & Magic, Clash of the Heroes es un título que mezcla mecánicas de puzzle con la estrategia y la mejora de habilidades de los personajes típicas de los rpg tácticos. Y lo hace sobre un tablero y con un sistema de turnos, de tal forma que deberemos juntar tres o más unidades para crear formaciones defensivas y ofensivas. Una jugabilidad tan aparentemente sencilla está tan bien desarrollada a lo largo de la aventura, que supondrá un reto y un desafio incluso para los jugadores más expertos en este tipo de juego. Y para los que no lo sean, les lleva a lo largo de una perfecta curva de aprendizaje y dificultad que lo hacen perfecto para introducirse en el género.

La historia es un mero hilo conductor de las distintas batallas que deberemos afrontar.

En las ediciones que nos ocupan se han mejorado los gráficos y se han incluido nuevas misiones secundarias y modos de juego que mejoran el original.

Valoración de los usuarios



Valoración de GTM

PVP:

1200 MSP

14,95€

The Journey

Thatgamecompany logró una cierta repercusión con sus dos trabajos anteriores para la Store de PS3 (Flower y flOw), pero les hacía falta un bombazo que les diese el aldabonazo definitivo que les colocase en la posición que merecían por su buen hacer. Lo han logrado con The Journey, y lo han hecho sin renunciar a sus principios y su particular modo de hacer las cosas.

Más que un juego, The Journey es una experiencia que merece ser vivida con un mando en la mano. No tiene historia, no tiene un objetivo más allá que el llega al final, pero la experiencia de la que hablábamos es ese camino en sí, ese viaje.

La ambientación que logra The Journey es espectacular, con un estilo gráfico muy particular, minimalista, sugerente y bellísimo, y una de las mejores bandas sonoras de la historia del videojuego, The Journey te absorbe, te introduce en el viaje y te llena como pocos juegos han conseguido hacerlo. Esto siempre y cuando lo consiga, si no lo hace te parecerá un título raro y corto, muy corto ya que lo puedes terminar sin ningún problema en poco más de horas. Y te parecerá que los 13 euros que cuesta te podrían haber dado más de sí con un shooter clónico. Pero de esos hay muchos y The Journey solo hay uno.

Valoración de los usuarios



Valoración de GTM

PVP:

14,95€

Hardware

Turtle Beach XP 400

Uno de los aspectos que más ha evolucionado con el paso del tiempo ha sido el del sonido. Contar con un buen equipo para disfrutarlo varía la forma de percibir la obra. Probamos los auriculares que ganaron el premio del pasado CES 2012, los Turtle Beach XP 400. ¿Realmente son merecedores del premio? Esperamos sacaros de dudas con este análisis.



Inmersión total

Gracias a Herederos de Nostromo, hemos tenido el honor de poner a prueba uno de los auriculares que más éxito tuvieron en el paso CES 2012, llegando a hacerse con el galardón de Best Gaming Hardware. Por este motivo, desde Games Tribune hemos decidido poner a prueba estos fantásticos auriculares, de los cuales os dejamos nuestras impresiones a continuación.

Nada más sacar los auriculares de su caja, la cual tiene una calidad que demuestra que dentro de ella se encuentra un dispositivo de calidad, algo que se hace palpable una vez tenemos los mencionados cascos en nuestras manos, nos llama la atención la ligereza que presentan para el tamaño que tienen y más aún teniendo en cuenta que la batería está integrada en los mismos.

En cuanto al acabado, hay que decir que los plásticos usados para su construcción muestran un acabado muy sólido y agradable al tacto. Así como las almohadillas, cuyo acolchado muestra un recubrimiento textil que aportan comodidad y un buen aislamiento para poder disfrutar de lo que realmente importa, el sonido.

Otro aspecto a tener en cuenta es que la diadema está recubierta del mismo material que las “latas” lo que, unido a todo lo anteriormente expuesto, hace que a la hora de usar este headset durante un uso prolongado no nos produzca molestias.

En este apartado, podemos decir que la ergonomía ofrecida



por Turtle Beach en estos auriculares está muy bien conseguida, llegándote a olvidar que los llevas puestos, todo un acierto de diseño.

La disposición de los botones es otra cosa a destacar, todo está a mano y no se tarda mucho en habituarse a su disposición y uso, con lo que tendremos el control de sonido, cambio de configuraciones e incluso, si queremos emparejar nuestros dispositivos móviles por Bluetooth, podremos contestar a las llamadas sin tener que dejar de jugar, eso sí no escucharemos nada del juego, sólo la llamada entrante.

También dispone de un transmisor que permite una experiencia de audio mucho más limpia. Ya que, gracias a la doble banda Wi-Fi (2.4GHz/5.0 GHz), realiza la búsqueda de otros dispositivos inalámbricos y elige un canal limpio de señales. Esto asegura que no hay problemas de diafonía que pueden ocurrir cuando se utilizan múltiples tecnologías inalámbricas en el área, y elimina la conectividad y el chasquido crepitante, o gotas que otros auriculares inalámbricos pueden causar o experimentar.

Y es aquí donde entramos en la parte que realmente importa, el sonido. La instalación está construida en torno a dos conductores de 50 mm que funcionan a una frecuencia de respuesta de 20 Hz - 20.000 Hz y 20 milivatios por canal con un sonido sobresaliente en agudos y medios, pero algo flojos en tema de graves aunque no es alarmante, ya que el conjunto general se muestra muy sólido.

Después de haberlos probado con distintos juegos y haberles dado un buen uso, la conclusión que sacamos es que, después de haber estado jugando con ellos, no querrás hacerlo sin ellos.

Gracias a la simulación Dolby 5.1 encontraremos sonidos en los juegos que nunca antes habíamos escuchado por la baja calidad de los altavoces de nuestras TVs. De este modo nos podemos encontrar que en los shooters,

que es donde realmente se ponen a prueba estos dispositivos, tendremos una perfecta ubicación de nuestros enemigos. Claro ejemplo de ello es en las partidas de Battlefield 3 y Modern Warfare 3, donde podíamos escuchar e intuir de donde venían los disparos y saber donde estaban nuestros enemigos en todo momento. Tal es la inmersión que éramos capaces de escuchar los pasos e incluso la caída de los casquillos de las armas de nuestros oponentes. Sin lugar a dudas todo un lujo para nuestros oídos.

Pero no todo son los shooters, ya que existe un amplio elenco de juegos fuera de ellos. Así que nuestras pruebas han sido realizadas en otro tipo de juegos como Assassin´s Creed Revelations, Uncharted 3, GTA, GT5, Allan Wake y algún que otro juego más, y ya os podéis imaginar el resultado: parece que formamos parte del mismo. Es una experiencia que realmente merece la pena, ya que las sensaciones jugables aumentan exponencialmente de manera positiva.

Una de las funcionalidades más destacables de este dispositivo es el "Ear Guard con Blast limiter" integrada en uno de los botones de la parte izquierda, lo que permite subir los auriculares para escuchar los sonidos de bajo nivel, mientras que con la aparición de ruidos fuertes, como las explosiones, se limita a asegurar que no nos revienten los tímpanos.

Los preajustes del ecualizador de sonido y los ajustes preestablecidos de ángulo variable cuentan con una serie de cofiguraciones por defecto. Por lo que contamos con seis configuraciones del ángulo de los altavoces, pudiendo variar el ángulo de la parte delantera y altavoces traseros para escuchar de forma óptima la simulación del Dolby Surround.



Tanto durante un videojuego, como en las llamadas que recibamos por Bluetooth, la voz se escucha sin problemas y el micrófono, de buena calidad, amplifica lo suficiente nuestra voz, para que se nos pueda escuchar con claridad.

Para finalizar hay que hablar de la duración de la batería, ya que el fabricante asegura que la duración de la misma es de 15 horas. Pues bien, al principio pensamos que no respondía a la realidad, pero una vez hecho el "rodaje" la media que recogimos era incluso superior a lo expuesto, llegando en alguna ocasión a las 18. En caso de quedarnos sin batería, Turtle Beach ha pensado en los usuarios, y aporta un cable de carga de 3 metros, con lo que no nos estropeará demasiado la experiencia mientras que se cargan los auriculares.

Valoración de GTM



Precio

179,99€

JORGE SERRANO

Valoración

Turtle Beach ha fabricado unos auriculares de una excelente calidad. Sin duda estamos ante uno de los mejores auriculares que han pasado por nuestras manos, con permiso de los Astro A40.

La comodidad proporcionada, así como la calidad de sonido justifican su precio, 180 euros más o menos. Una cosa está clara, la inmersión ofrecida hará que, una vez que los pruebes, no quieras jugar de otra manera.



Monográficos by GTM

NAGOSHI

episodio 10

A la sombra del genio

Nagoshi es un privilegiado. A pesar de su innegable talento, forjado a base de horas de creación y desarrollo, lo cierto es que no le ha faltado nunca un buen árbol a quien arrimarse. Y tras años a la sombra, hoy es el hombre fuerte de SEGA

Si echamos la vista atrás y atendemos a su brillante carrera, no podemos pasar por alto la gran influencia que sobre él ha ejercido una persona del calibre de Yu Suzuki. Bajo su ala dió sus primeros pasos en la industria del videojuego. Asumiendo roles importantes en los desarrollos de las obras más brillantes del genio de Iwate, en su currículum podemos ver títulos como Virtua Racing, Virtua Racing o Shenmue, a la vez que se aventuraba con Daytona USA, Super Monkey Ball, o la que a la postre ha sido su franquicia más conocida, Ryu ga Gotoku, Yakuza en occidente.

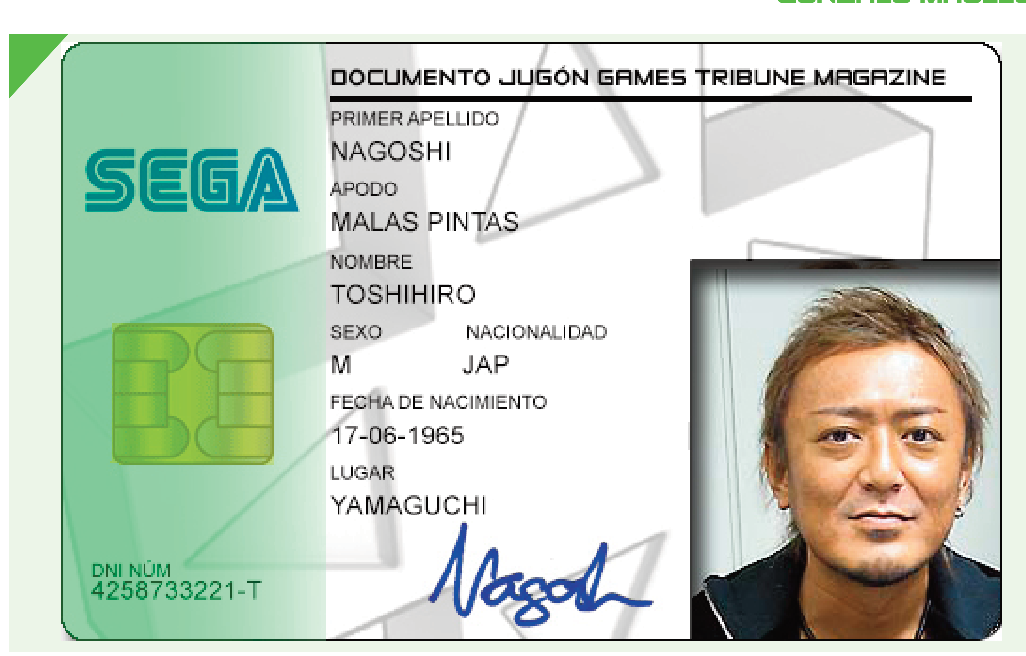
A pesar de ser partícipe de algunos de los proyectos más importantes de Sega, no siempre ha estado enrolado en sus filas. Durante varios años estuvo al frente de Amusent Vision, un estudio de desarrollo externo y que le llevó, entro otras cosas, a trabajar codo con codo con Miyamoto.

Casi un pionero a la hora de contactar con su público de forma natural, durante estos años formó parte de EDGE escribiendo una columna mensual donde repasaba la actualidad de la industria.

Poco se sabe de su vida personal. Metódico y ajeno a las excentricidades propias de los grandes divos, tampoco se ha prodigado mucho en polémicas declaraciones. Una norma que ha seguido casi a rajatabla hasta los últimos meses, donde no ha dudado en reconocer abiertamente la evidente crisis que atraviesan los estudios japoneses y su poca capacidad de respuesta frente al emergente desarrollo occidental.

Pero si alguien puede poner remedio a esta situación, es él. Desde el pasado 1 de abril es el máximo responsable del área creativa de la compañía del erizo. A partir de ahora esa responsabilidad a la hora de buscar soluciones para llegar al público occidental recae directamente sobre sus hombros. Solo queda esperar que juicio y su buen hacer le lleven al camino correcto.

GONZALO MAULEÓN



Rebasando los límites

Virtua Racing

Valoraciónes







Aunque el líder del proyecto era Yu Suzuke, Nagoshi era el Diseñador Jefe. Su primer trabajo y lo hizo a cargo de un juego que iba a hacer historia en los salones recreativos de todo el mundo.

A pesar de no ser el primero en usar entornos poligonales, sí que fue el que más reconocimiento tuvo. La posibilidad de elegir entre cuatro cámaras distintas y de conducir nuestro fórmula a través de tres circuitos diferentes lo convertían en un hito para la época.

Tal era el despliegue técnico del juego, que tuvieron que pasar 2 años desde su lanzamiento para poder verlo en una consola doméstica. En 1994 salió al mercado en su versión para Mega Drive, y lo hizo apoyado en un cartucho que montaba un chip capaz de permitir ejecutar las exigentes rutinas. No olvidemos que estamos hablando de una máquina de 16 bits. Eso sí, el poder jugar con él requería un gran sacrificio, 11.995 pesetas exactamente.

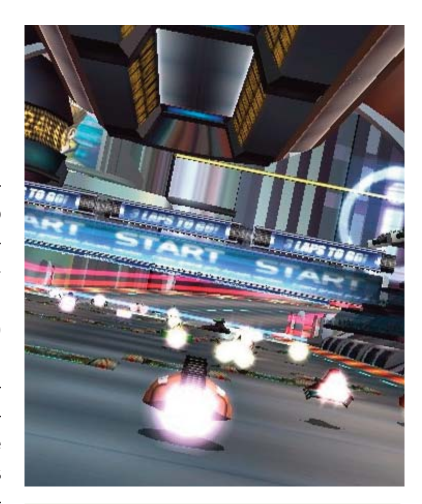
Aliados donde menos te lo esperas

F-Zero GX

Con la caída de Sega como fabricante de hardware, casi todos sus estudios internos o afiliados tuvieron que buscarse las habas allá donde fuera. Uno de los más brillantes por aquel entonces era Amusement Vision, con Nagoshi a la cabeza. El buen trabajo realizado con sus trabajos previos hizo que el gurú de Nintendo, Miyamoto, se fijara en ellos y les encomendara la labor de desarrollar una nueva entrega de F-Zero.

F-Zero GX llegaría a Nintendo GameCube en 2003, y rápidamente se convirtió en uno de los juegos más populares del cubo. Su mayor baza no era otra que la de ofrecer un arcade donde la velocidad supersónica (los “bólidos” superaban con facilidad los 2000km/h) con una exquisita jugabilidad.

A pesar de su éxito, Nagoshi ya no solo no volvió a colaborar con Miyamoto, sino que la serie ya no vería más títulos en las máquinas de sobremesa. De hecho, F-Zero Climax es el último de todos ellos. Fue lanzado para GameBoy Advance y nunca fue comercializado fuera de Japón.



Valoraciónes





Lo próximo que veremos de él

Yakuza 5

Yakuza es posiblemente el principal valor de la compañía en estos momentos. A pesar del gran daño que le hizo el dejarse querer ver como el heredero espiritual de Shenmue, lo cierto es que aun inspirándose en éste, tiene muchísimas virtudes propias como para considerarlo una IP de renombre. Y eso a pesar de la nefasta política de Sega a la hora de comercializarlo en Europa, donde no llega localizado a nuestro idioma desde su segunda entrega, y lanzando el producto con más de un año de retraso con respecto al mercado japonés.

Yakuza 5 debería llegar a Japón de cara a estas navidades. Y lo hará estrenando un nuevo motor gráfico, jubilando de esta manera los usados en el tercer y cuarto capítulo. Además, por primera vez en la serie no solo vamos a poder vivir la historia a través de cinco personajes distintos, sino que también lo haremos a lo largo de cinco ciudades del Japón actual.

Todo ello ha repercutido directamente en los ciclos de desarrollo. La mayor exigencia de esta nueva entrega ha supuesto que los tiempos de gestación se dupliquen. Pero según ha asegurado el propio Nagoshi, esta larga espera va a valer mucho la pena. Ahora solo falta ver cuando tendrá a bien Sega de traerlo por estas tierras.

Fecha de salida

12/2012

Lo que se ha dicho de él

"Yakuza 5 será bastante más grande que sus predecesores y se ambientará en cinco ciudades japonesas distintas, Tokyo, Sapporo, Nagoya, Osaka y Fukuoka. Las cuales tendrán un tamaño y un dinamismo muy superior a lo que hemos visto en la serie, habiendo un protagonista en cada una. Continuará con la historia del 4"

ecetia.com



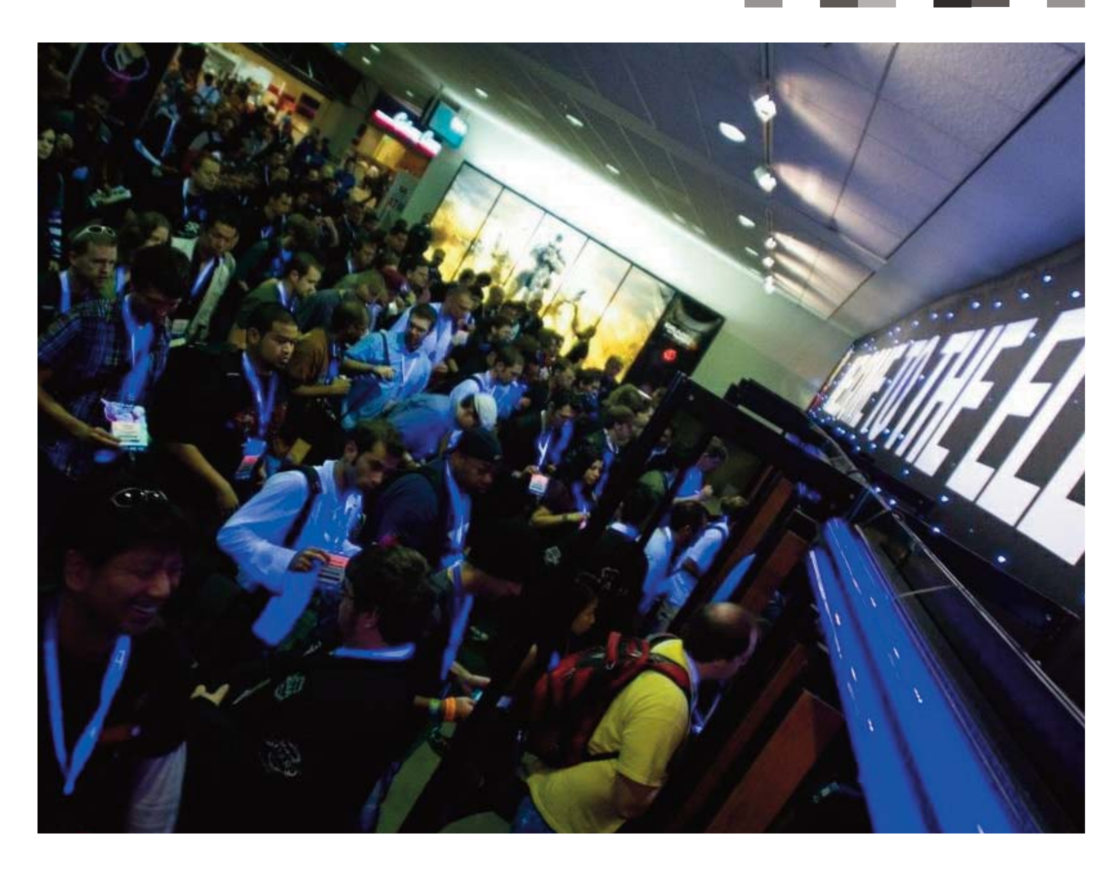

especial
E3
Te traemos lo más interestante de la feria angelina


ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3



El E3 ya no interesa

El E3 de este 2012 ya ha concluido. Y con él dejamos una de las ediciones que menos recordaremos con el paso de los años. Muy pocas novedades y un resultado terriblemente mediocre. Microsoft, Sony y Nintendo le dejaron el triunfo honorífico de mejor conferencia de esta edición del E3 a Ubisoft. Los únicos que propusieron novedades



¿Transición o abandono?

Ya teníamos la mosca detrás de la oreja cuando preparábamos el E3 de este año. Sobre el papel la única que tenía algo que ofrecer era Nintendo. Y más que juegos eran respuestas a la multitud de interrogantes que planeaban sobre la consola que debería estar llegando antes de que acabe el año a las tiendas. Las otras dos, tanto Microsoft como Sony, que ya habían anunciado de antemano que no habría absolutamente nada referente a hardware, solo se subieron al escenario a confirmar lo que interesadamente se había ya filtrado los días previos. Ni media sorpresa.

El E3 ya no interesa. Ni siquiera a las propias compañías. Ya no le ven sentido a una feria que se ha consumido a sí misma. ¿Merece la pena concentrar todos tus anuncios en un evento compartido que apenas dura tres días y que debe dejar satisfecho a los usuarios para todo un año? La respuesta parece que ya está tomada y es un rotundo no. Y deja muy en el aire la viabilidad de las otras grandes citas, una vez confirmadas las ausencias de nombres importantes en la GamesCon de Colonia y el poco interés que despierta fuera de Japón el Tokyo Game Show. Eso por no hablar a nuestra escala de la reciente cancelación del GameFest por la falta de apoyo de los expositores. Ahora que parece casi seguro que el E3 ya no visitará Los Ángeles, tal vez sea el momento idóneo de replantearse la fórmula.



Pero si alguien ha decidido enterrar por completo esta cita ha sido sin ninguna duda Nintendo. Tras casi un mes de su comparecencia pública resulta incomprensible como con una consola nueva en ciernes fue capaz de citarnos hasta en tres ocasiones para acabar contándonos nada. Nade de interés, claro está. Porque palabras hubo muchas. Tanto que no tuvieron reparos en grabar un monólogo de Iwata de media hora en el que lo mejor fue sin ninguna duda ver que se acababa.

La segunda cita no arregló la difícil papeleta en al que ellos mismos se metieron y que incomprensiblemente Fils-Aime no dudó en criticar a los consumidores por su elevado nivel de exigencia. Al final parece ser que no solo los consumidores ven como algo insuficiente el sacar una nueva máquina con un título de segunda fila como es Pikmin 3 y al que sembró con cuantiosas dudas la ya sola existencia de Nintendo Land y su papel protagonista a la hora de poner punto y final a la exposición. Al final esa pérdida de confianza se vio claramente reflejada con una caída cercana al 3% de sus valores en bolsa.

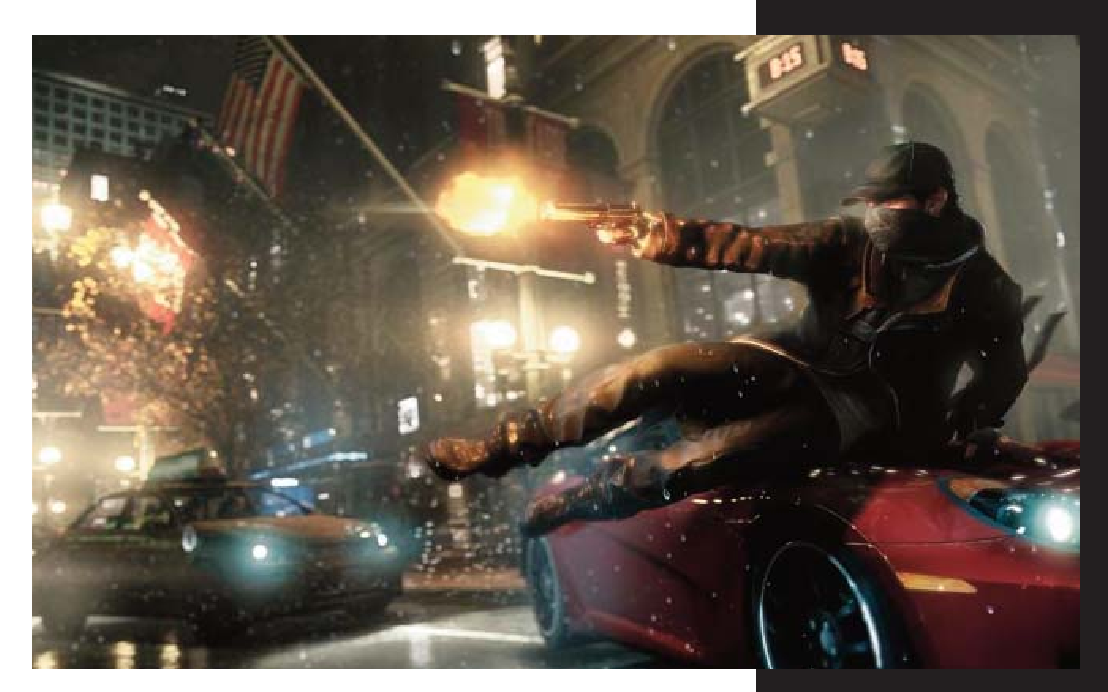
Nintendo nos citó a un conferencia pregrabada para responder las dudas que suscitaba WiiU. No solo no lo consiguió, sino que planteó más interrogantes

Al menos la tercera vez que nos vimos las caras con la casa de Kyoto fue con algo aceptable, que no memorable. La conferencia destinada a saber el catálogo que va a recibir 3DS fue algo que apaciguó un tanto los ánimos. Muy caldeados hasta ese momento y con razón. Pero claro, Nintendo volvió a dejar en evidencia su propio interés en el E3 al negar por activa y por pasiva que hubiera una revisión de la máquina en camino. Algo que el mundo se encargaría en comprobar como esa mentira solo se sostuvo 15 días.

Las otras dos grandes, lejos de ilusionar al respetable acudieron a la cita con muy pocas novedades. Microsoft, de hecho, apenas presentó títulos exclusivos de renombre. El filtrado GoW Judgement se antoja muy escaso para poder traer nuevos compradores. Al menos en esta ocasión Kinect no ocupó un lugar tan preferente. Aunque eso sí, siguen intentando metérnoslo con calzador aunque no haya prácticamente nada que llegue a justificar su compra. Por lo demás, una conferencia muy centrada en servicios que seguramente tardemos bastante en ver por estas tierras. Eso si llega el día en que salgan.

Pero si en Microsoft no están para tirar cohetes, tampoco en la orilla de Sony. Prácticamente un calco a lo que vimos horas antes en la conferencia de los de Redmond. Tan solo es necesario cambiar Gears por God en la frase of

Microsoft y Sony subieron al escenario con lo justo. No hubo grandes anuncios y siguen apostando de forma descarada por lo mismo de siempre



War y el resultado es igual de decepcionante. Y más aún cuando inexplicablemente Vita tuvo un papel marginal. ¿Será que en Sony aún no se han enterado que su máquina ya está en la calle y sigue sin conseguir despegar en ventas por culpa de un catálogo minúsculo?. Al menos el brillante The Last of Us logró elevar un poco el nivel de refritos en el que estaba enfrascada.

Con las tres haciendo grandes méritos para quitarse de en medio cuanto antes, las conferencias de las third se presentaban como algo a lo que agarrarse buscando el sentido dentro de la mediocridad en cuanto a anuncios reinante. EA sin hacer absolutamente nada del otro mundo, estuvo bastante por encima del nivel mostrado hasta entonces. Y eso que el catálogo presentado no atisba casi ninguna IP nueva. Pero es un termómetro perfecto para valorar el nivel reinante durante los días que hubo presentaciones.

Donde sí que pueden, y desde luego deben sentirse orgullosos es en Ubisoft. De largo, la mejor presentación que ha tenido la compañía francesa en muchos años. Tan solo la existencia de Watch Dogs justifica toda la conferencia. Aquí podemos tener una franquicia para muchos años si saben cómo manejarla y acaba cumpliendo lo que a primera vista promete. Así sí. Así se ilusiona al personal. Y más cuando viene acompañado de Assassin's Creed III, de Liberation y de Splinter Cell Black List. Muy rica y con títulos potentes bajo el brazo.

Por cierto, el juego que más nos ha llamado la atención en este E3 para WiiU no lo hace Nintendo. Y no, no es la reedición de Batman que nos presentan como algo que no podemos dejar pasar 18 meses después de haberlo terminado. Es ZombiU. ¿Y adivinan quién lo hace? Pues sí, Ubisoft.

GONZALO MAULEÓN

Watch Dogs es la sorpresa agradable de la feria. La nueva IP de Ubisoft incluso sorprendió por su calidad a los propios integrantes de la editora. Lo que vimos en el E3 estaba movido por un PC

Aliens Colonial Marines

En el espacio nadie puede oírte... jugar

desarrolla: gearbox · **género:** fps · **cuándo lo veremos:** 02/2013

Desarrollado por Gearbox, creadores de juegos como Borderlands y Brothers In Arms, y publicado por Sega, Aliens Colonial Marines es un FPS ambientado en la famosa saga cinematrográfica que promete suspense y acción a raudales

Aunque Sega ya no goza de la presencia de antaño en el E3, era difícil que pasara desapercibida llevando una reina alien a tamaño natural a esta feria para promocionar el nuevo FPS creado por Gearbox. El aclamado estudio se ocupa del 80% del desarrollo, mientras que el resto corre a cargo de Nerve, Timegate y Demiurge. Concretamente, éstos últimos se encargarán de la versión de Wii U, aún sin fecha anunciada de salida, mientras que las de PC, PS3 y Xbox 360 aparecerán, si todo va bien, en febrero.

Aliens Colonial Marines cuenta, en principio, con todo lo bueno que a estas alturas debemos esperar tanto del género como de la célebre saga en la que se basa. La recreación tanto de los aliens como de las armas y escenarios parecen haberse cuidado especialmente, y cobrará especial importancia el suspense de las secuencias en las que la luz sea escasa y, cómo no, nuestros rápidos reflejos sean la clave para salir con vida. La reserva de la edición especial nos garantiza suculentos contenidos exclusivos.

Valoración

Gearbox ha anunciado que la mejor versión será la de WiiU. Aunque esto levante ampollas entre los poseedores de PS3 y Xbox 360, tiene sentido que así sea si la consola realmente es más potente y/o con más prestaciones, y si el desarrollo de dicha versión cuenta con un mayor margen de tiempo. Lo que se ha visto hasta ahora tiene muy buena pinta, especialmente por su cuidada ambientación.

Hell Yeah!

La furia del conejo muerto

desarrolla: arkedo · género: acción/plataformas · cuándo lo veremos: verano 2012

Si intentamos imaginarnos un Rayman Origins convertido en gamberro, sangriendo y brutal, puede que Hell Yeah! sea un resultado aproximado. Es una de las propuestas digitales de Sega para este verano, desarrollado por Arkedo

Hace algunos meses ya que vi el primer teaser y quedé, acertadamente, intrigado. Desde entonces, en el blog oficial de Sega han ido mostrándonos nuevas capturas, nuevos vídeos, y en el E3 lo han enseñado profusamente. En Hell Yeah! controlaremos a Ash, príncipe del infierno (prince of Hell, de ahí el título) y nos abriremos paso a través de niveles meticulosamente diseñados, llenos de detalles, color y enemigos que despedazar... a menudo, literalmente. A este conejo muerto le han pillado en la bañera con un patito de goma y, claro, eso no es muy de machos, así que cuando se entera de que la imagen ha dado la vuelta a las redes sociales infernales, se arma con su rueda-motosierra (para rodar y descuartizar a la vez, algo encantador) y sale a buscar venganza. Y a pesar del punto de partida argumental tan absurdo, lo que hemos visto hasta ahora promete grandes dosis de sana (¿o insana?) diversión. Muchas armas, muchos niveles, muchos enemigos, muchas explosiones y mucha sangre... de dibujo animado.

Valoración

Junto con el ya lanzado Virtua Fighter 5 Final Showdown y la remasterización de Jet Set Radio, Hell Yeah! es otra gran apuesta de Sega por las descargas digitales. Este pintoresco plataformas de acción creado por el estudio francés Arkedo puede suponer la alternativa pseudo-gore de Rayman, con un nivel de detalle, colorido y animación presumiblemente similar. Anunciado para este mismo verano, por ahora sin fecha concreta.



Super Monkey Ball
Banana Splitz

desarrolla: sega · **género:** habilidad/puzzle · **cuándo lo veremos:** 10/2012

Parece mentira que una idea tan sencilla pueda estirarse tanto, pero la serie protagonizada por AiAi y sus amigos sigue dando alegrías a Sega y horas de entretenimiento a los usuarios de diversas platadormas. ¡Llega el turno de Vita!

Super Monkey Ball siempre se ha mantenido fiel a su concepto original, el de ser manejable pero desafiante al mismo tiempo. Sus sucesivas entregas han gozado de mayor o menor éxito en función del acierto en el diseño de niveles y en la precisión del control, dos factores clave en un juego con una premisa tan básica. Recientemente hemos podido disfrutar de las aventuras de este grupo de encantadores monos en dispositivos iOS valiéndose de los osciloscopios, y ahora le toca a PS Vita en exclusiva, como hemos podido ver en el E3. Banana Splitz será más accesible a los nuevos jugadores con una curva de dificultad más cuidada, pero también contará con más desafíos y minijuegos (incluyendo los divertidos Monkey Bowling y Monkey Target), multijugador local y online y hasta 8 modos de juego que, según Sega, prometen sacar partido al hardware de la portátil de Sony. Lo más interesante puede ser el creador de niveles... ¡a partir de cualquier fotografía que tomemos con la cámara!

Valoración

Resulta refrescante ver propuestas nuevas para el catálogo de Vita, sobre todo si son exclusividades y no ports o adaptaciones de títulos de sobremesa. Más aún si se trata de un juego ideal para partidas rápidas cuando vamos en el autobús o cuando esperamos a los amigos. Los minijuegos y el multijugador online darán horas de diversión, pero ese diseñador de niveles puede ser la guinda del pastel si cumple lo que promete.

Star Wars 1313

Mucho mejor sin Fuerza

desarrolla: lucasarts · **género:** acción en tercera persona · **cuándo lo veremos:** 2013

El universo de Star Wars es muy rico, y en el mundo del videojuego se ha aprovechado muy poco, ya que salvo honrosas y contadas excepciones, no ha salido de la trama principal y cuando lo ha hecho, no han salido grandes juegos

Star Wars 1313 llega con la esperanza de devolver la esperanza a los seguidores de la saga tras un irregular El Poder de la Fuerza y una decepcionante secuela. Y lo hace con borrón y cuenta nueva, deja de lado la trama principal de la saga con los jedis y la fuerza y carga la responsabilidad sobre un cazarrecompensas, en el que algunos ven a un joven Boba Fett. Según estos 1313 podría ser un número que identificase al mercenario que poco a poco fue logrando notoriedad en las películas de la saga. Otros afirman que hace referencia a una zona concreta del planeta Coruscant, donde se concentra la mayor cantidad de criminales y escoria de la galaxia. De una forma u otra, lo que es innegable es que por lo mostrado en el E3, parece ser que ahora sí LucasArts está poniendo toda la carne en el asador para lograr un juego a la altura de lo que los aficionados a la saga esperamos. y buena prueba de ello es que todas las compañías de la casa (IL&M y THX incluidas) están implicadas en el proyecto.

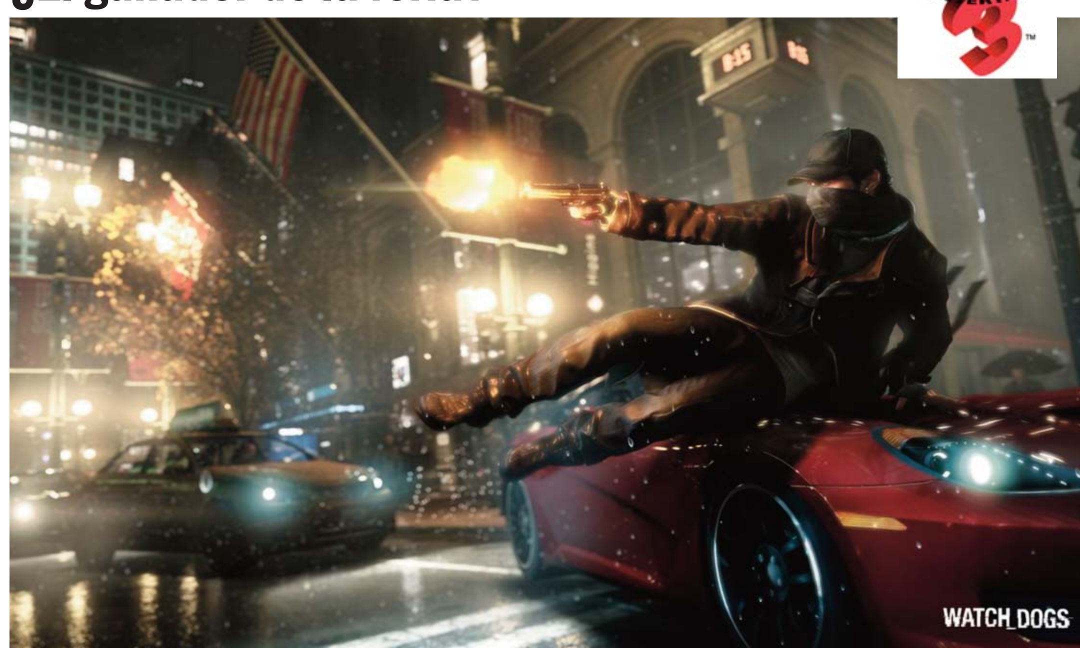
Valoración

Algunos medios han premiado este Star Wars 1313 con el galardón de mejor juego de la feria. ¿Estamos ante el juego definitivo de la saga de Lucas? Ojalá que sea así, y que responda a las expectativas que todos los aficionados hemos puesto en los juegos anteriores de la franquicia, y que por unos motivos u otros no se han visto cumplidas.

PC PS3 XBOX 360

Watch Dogs

¿El ganador de la feria?



desarrolla: ubisoft · **género:** sandbox · **cuándo lo veremos:** 2013

Casi todos los medios marcan a Ubisoft como la compañía vencedora del pasado E3. Y buena parte del mérito lo tiene un juego: Watch Dogs, que encandiló a prensa y público, y está arrasando en foros y redes sociales

Watch Dogs es un sandbox ambientado en un futuro próximo en el que las grandes megacorporaciones controlan a los individuos mediante implantes microprocesados (¿Syndicate?, ¿Deus Ex?). Pero no todo está perdido, un grupo de hackers lucha contra este sistema y ahí entramos nosotros, haciendo uso de la capacidad de hackear cualquier sistema (vehículos, cámaras de CCTV, semáforos o armas) e incluso a los propios individuos, deberemos realizar una serie de misiones que nos introducirán en una trama propia de las mejores películas del género. Pero el acceso no permitido a estos sistemas no será la única habilidad de nuestro personaje. Habrá ocasiones en las que no quedará más remedio que hacer frente a los enemigos con métodos menos sofisticados y más habituales, la acción con armas de fuego y combate cuerpo a cuerpo será una alternativa a plantearse.

El nivel gráfico mostrado hizo correr el falso rumor de que era un juego de la próxima generación. Nada de eso.

Valoración

Ubisoft lo hizo de libro con Watch Dogs. Mostró poco, pero lo poco que mostró ha creado una expectación enorme. Y lo más curioso es, que al contrario de lo que suele ocurrir en estos casos, la gente espera que cumpla con las expectativas y se convierta en una franquicia de éxito de la compañía francesa. Tiene todo para conseguirlo y a poco que se le trate con el mimo y detalle que se ha podido ver, estamos seguro de que lo hará.

Soul Sacrifice

El sacrificio como supervivencia



desarrolla: marvelous aql & sce japan studio · **género:** action rpg · **cuándo lo veremos:** 03/2013

Un desconocido título para PS Vita podría alcanzar el puesto de juego más deseado para la portátil de Sony. Aún quedan meses para poder disfrutarlo pero de momento, los avances nos dejan con la boca abierta

No podemos negar que arrancarse la columna vertebral y que se convierta en Excalibur no tiene desperdicio ni deja indiferente. Este es uno de los muchos hechizos con los que nos deleitará Soul Sacrifice, la nueva (y desconocida) apuesta para PS Vita de Keiji Inafune, diseñador de Mega Man. Este juego promete ser una mezcla del famoso Monster Hunter con la ambientación de Dark Souls, en el que se potenciará los combates en grupo, algo muy importante para un título de estas características y en el que además, ya se ha confirmado la posibilidad de juego online, además del modo ad-hoc.

Nuestro personaje se encontrará atrapado dentro de un libro por culpa de un poderoso mago y nuestro propósito es escapar de allí como sea. Para ello, podremos utilizar diversos conjuros y otros mucho más poderosos en el que tendremos que sacrificar alguna parte de nuestro cuerpo. Además, descubriremos que los monstruos que se encuentran en ese oscuro mundo fueron una vez humanos.

Valoración

No se puede negar que Soul Sacrifice vaya a ser un título llamativo y que tiene mucho que demostrar. Todavía tenemos que esperar un par de meses para poder pisar sobre tierra firme, pero lo que hemos visto es sencillamente espectacular. Batallas en grupo contra monstruos gigantes y poderosos, conjuros y mucha sangre. El hecho de que vaya a disponar de juego online aumenta las ya de por sí altas espectativas, y esperemos que el juego esté a la altura.

Paper Mario: Sticker Star

¿Plataformas o minijuegos?



desarrolla: nintendo · **género:** plataformas/minijuegos · **cuándo lo veremos:** 11/2012

En el pasado E3 Nintendo parecía empeñada en mostrar lo que iba a lanzar en los próximos meses, pero dando la menor información posible. Una estrategia curiosa que también afectó al próximo Paper Mario de 3DS

¿Que es Paper Mario: Sticker Star? Pues es difícil asegurarlo por lo mostrado por parte de Nintendo en la feria. Si es un Paper Mario, y se da continuidad a los últimos títulos de la saga, será un juego de plataformas que mezcla las 2D con las 3D; y que por tanto se podría aprovechar muy bien de la tridimensionalidad de la vista de la consola para la jugabilidad del título. Si hacemos caso a lo visto en la conferencia de Nintendo y los videos mostrados a posteriori, Paper Mario: Sticker Star parece más bien un título de minijuegos, ya que eso es lo que vimos. Por otro lado, lo que nos contaron y da nombre al juego son los stickers, pegatinas que iremos encontrando a lo largo de los escenarios y que proporcionarán a Mario (y al resto de personajes jugables sin confirmar) habilidades que le permitirán enfrentarse a los enemigos del juego.

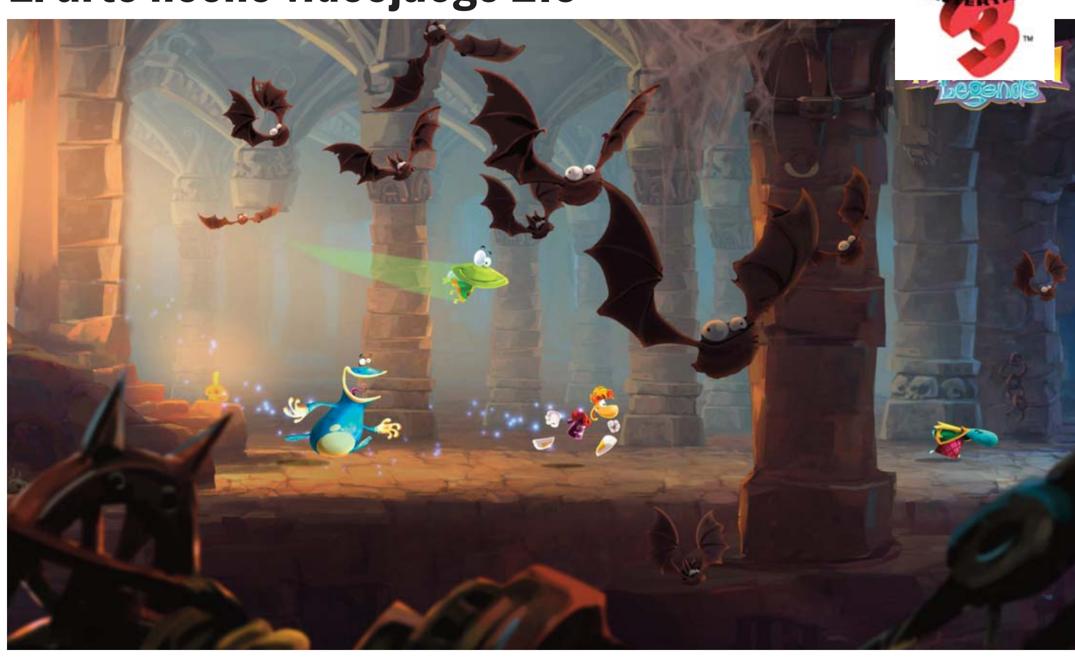
Demasiadas interrogantes para un juego que está a pocos meses de llegar a las tiendas, ya que está previsto para la campaña navideña.

Valoración

Si me preguntan que es lo que espero diría que un Paper Mario como del de Wii, y que además aproveche la vista en tres dimensiones de la 3DS para los escenarios y elementos del juego convirtiendo esta tercera dimensión en un factor más del juego y no en una simple vista. Pero me temo que no será esto lo que encontremos cuando Paper Mario: Sticker Star llegue a las tiendas y nos tengamos que conformar (o no) en una recopilación de minijuegos.

Rayman Legends

El arte hecho videojuego 2.0



desarrolla: ubisoft montpellier · **género:** plataformas · **cuándo lo veremos:** 2013

Era inevitable que tras el éxito de Rayman Origins vendría antes o después una secuela. Y ha llegado más pronto que tarde, se anunció en el E3 y según los últimos rumores llegará a las tiendas en noviembre de este mismo año

La gran obra de Michel Ancel fue una de las grandes sorpresas del año pasado, y casi sin tiempo para disfrutarlo como merece ya tenemos aquí su secuela. Se presentó tanto en la conferencia de Nintendo como en la de Ubisoft, en ambas se habló de la versión para WiiU y las funcionalidades que el original mando de la consola de Nintendo proporcionarían. En ningún momento se habló de exclusividad, pero tampoco se confirmó su lanzamiento para otras plataformas y lo único que se ha dicho oficialmente al respecto fueron las palabras de Michael Micholic que aseguró que se estaba evaluando su lanzamiento para PC, PS3 y Xbox360.

Rayman Legends es una secuela directa de Origins, aunque incluirá novedades jugables relacionadas con el mando de WiiU y una implementación de capacidades sociales mucho mayor que su predecesor. Una vez más el excelente apartado artístico será el pilar principal sobre el que se sustenta un plataformas clásico y tan divertido como lo fue Rayman Origins.

Valoración

¿Exclusivo de WiiU? ¿Multiplataforma con funcionalidades exclusivas en la consola de Nintendo? No se sabe, lo que sí estamos seguros es que no defraudará a todos aquellos que tengan la oportunidad de jugarlo. El gran Rayman ha vuelto, y lo ha hecho para quedarse, ¡disfrutémoslo!





XBOX 360

The Cave

Nueva aventura de Ron Gilbert y Tim Schafer

desarrolla: double fine · **género:** aventura/plataformas · **cuándo lo veremos:** principios de 2013

Las mentes responsables en mayor o menor medida de aventuras tan míticas como The Secret of Monkey Island, El Día del Tentáculo o Grim Fandango nos traen una nueva locura que promete revitalizar el género

Ron Gilbert, principal guionista de The Secret of Monkey Island, se une a Double Fine, la desarrolladora de Tim Schafer (ex-Lucasarts, y ya sabemos lo que eso significa) en la creación de The Cave, un título que mezcla lo mejor de las aventuras que les hicieron grandes con grandes dosis de plataformas. Al menos, eso es lo que aseguran sus autores, que dicen estar "encantados de que Sega crea en los juegos de aventuras y las ideas peculiares".

Y como la mayoría de juegos de Gilbert, ésta también encuentra su punto de partida en el absurdo total: protagonistas tan dispares como un montañés, una exploradora o un caballero medieval se adentran en un parque de tracciones subterráneo... para acabar encontrando desde dragones hasta cabezas nucleares. Todo muy lógico, ¿verdad?

La idea de The Cave llevaba varios años en la cabeza de Gilbert, según cuenta el guionista, y su desarrollo comenzó hace aproximadamente dos años. Aún tendremos que esperar al año que viene para catarlo. Sobran ganas.

Valoración

Suena a una locura tan grande... que promete. ¿No es así? Al menos, si es la mitad de divertido que otras obras Gilbery y Schafer, ya vale la pena seguirle la pista. Programado para principios de 2013 en descarga digital para PC, PS3 y Xbox 360.

Sonic & All-Stars Racing Transformed

Desde Tokyo-to hasta Dragon Canyon

desarrolla: sumo digital · **género:** carreras · **cuándo lo veremos:** finales 2012

Sega y Sumo Digital presentan una nueva entrega de su reunión de personajes de la casa, con nuevos escenarios basados en sagas tanto clásicas como modernas y vehículos que se transforman según el terreno que atraviesen

Sonic, Tails, Knuckles, Eggman, AiAi de Super Monkey Ball, Beat de Jet Set Radio, Gilius de Golden Axe y muchos más vuelven a verse las caras en multitud de circuitos sacados directamente de sus propias series, como la guarida de Death Adder (el malo de Golden Axe), que ilustra esta página. La mayoría de ellos ya han coincidido con otros como Nights o Ulala, ya sea al volante o en la pista de tenis, y es que Sega y Sumo Digital parecen haberle cogido el gustillo a estas "reuniones de colegas". Y si los anteriores salieron tan bien, ¿por qué no repetir? La principal novedad es la posibilidad de transformar nuestro vehículo terrestre en aéreo o acuático en función del terreno, pero también la inclusión de grafitis creados por usuarios en el escenario de Jet Set Radio, o la participación de Danica Patrick, superestrella de los circuitos Nascar, como personaje jugable. Un movimiento que recuerda a los de principios de los 90, cuando Sega consiguió gran notoriedad en el mercado americano mediante acuerdos similares con grandes figuras de la música o el deporte.

Valoración

Si el primero ya dejó muy buen sabor de boca con su logrado diseño, su jugabilidad ajustada y la virtud de no tomarse demasiado en serio a sí mismo, éste ya tiene el camino allanado con sólo mantener esas características y ofrecer nuevos escenarios y objetos. Y si además viene acompañado de cierta innovación en las carreras, bienvenido sea.

NFS: Most Wanted

Vuelve el más buscado



desarrolla: criterion games · **género:** conducción · **cuándo lo veremos:** 30/10/2012

Criterion Games continua trabajando en la saga Need for Speed reviviendo viejas glorias. Ahora es el turno de Most Wanted, la entrega más vendida de la franquicia, la que recibirá el toque de los creadores de Burnout

Debido a las filtraciones EA se vio obligada ha anunciarlo antes de lo previsto, pero aún así no se esperaba que la distribuidora confirmase el regreso de Need for Speed: Most Wanted, la entrega más vendida de la saga. Pero no quedó ahí la cosa, ya que también confirmó que la desarrolladora que está trabajando en él es Criterion Games, creadores de Burnout y que hace 2 años se encargaron de la nueva versión de Need for Speed: Hot Pursuit.

El objetivo del jugador en este nuevo Most Wanted será el mismo, ser el número 1 en el ranking de los más buscados, pero esta vez tanto off-line como online, ya que el sistema Autolog estará presente y nos enfrentaremos a jugadores de todo el mundo.

Uno de los principales componentes, al igual que en el original, será la libertad para visitar cualquier lugar del escenario y buscar nuevos desafíos, los cuales se limitan a ir del punto A al punto B por el camino que queramos, siempre que lleguemos los primeros y no nos capture la policía.

Valoración

Basta con echar un vistazo a los vídeos para notar que es Criterion Games quien está detrás del nuevo Most Wanted, ya que, por ejemplo, los choques y la imagen a cámara lenta que les acompaña está sacado de Burnout Paradise. Estamos ante una mezcla con lo mejor de cada saga, como sus creadores han confirmado.

Esta nueva entrega llegará a PC, PlayStation 3, Xbox 360, PS Vita, iOS y Android el próximo día 30 de octubre.

MOH: Warfighter

De vuelta al campo de batalla

desarrolla: danger clor · **género:** fps · **cuándo lo veremos:** 23/10/2012

Danger Close prepara su segunda incursión en la saga Medal of Honor, una de las más veteranas del género, con la que espera superar a la anterior entrega y llegar a más público

Electronic Arts llevó al E3 uno de los títulos que forman parte de su particular catálogo de FPS con los que pretende conquistar parte del mercado que domina desde hace años Activision. Ese título es Medal of Honor: Warfighter, un saga que espera vivir una segunda juventud con Danger Close.

Esta nueva entrega apuesta por un conflicto a escala global que nos llevará por varios rincones del mundo. Para el diseño de las misiones han contado con la ayuda de combatientes de algunos de estos conflictos y miembros de diferentes fuerzas de seguridad especiales del mundo.

Esta vez Danger Close sí se ha encargado del apartado multijugador y no como ocurrió con la anterior entrega, donde DICE colaboró desarrollando este apartado y dejando ver claramente las diferencias entre ambas compañías. En esta ocasión habrá un máximo de 20 jugadores por partida divididos en dos equipos, los cuales podrán ser alguna de las 12 unidades especiales de las que hablamos antes.

Valoración

Nueva campaña, nuevo multijugador y apartado gráfico que utiliza Frostbite 2.0, el motor de DICE para Battlefield 3. El 23 de octubre es el día fijado por EA para que Medal of Honor: Warfighter llegue a PC, PlayStation 3 y Xbox 360. Entonces veremos si Danger Close ha mejorado los aspectos negativos del anterior y consiguen un producto más que notable que luche con los mejores.

Persona 4

The Ultimate in Mayonaka Arena

desarrolla: atlus · **género:** lucha · **cuándo lo veremos:** 12/2012

La compañía responsable de Catherine da el salto al género que menos tiene que ver con este juego, la lucha, trayéndonos un producto tremendamente vistoso y frenético pero fiel a la estética Persona

Persona 4 Arena ha sido desarrollado conjuntamente por ATLUS y Arc System Works, creadores de la saga Guilty Gear y BlazBlue. Sin embargo parece que han decidido rebajarle un poco la resolución a los sprites en aras de lograr una mejor calidad de animación, ya que esto fue uno de los puntos flacos de este último juego.

Todo indica que lo han conseguido de sobra.

P-4 Arena mezcla a personajes del Persona 3 y 4, ya que comparten continuidad, por lo que nos encontraremos con la Andoride Aegis y peleando con el adorable (¿oso?) Kuma.

Durante el combate los personajes podrán llamar a sus Personas como golpe especial o golpear ellos mismos al enemigo, llevándolo por los aires y combinando estos ataques con invocaciones y demás. Parece que han conseguido una buena mezcla de elementos de RPG y juego de lucha, ya que incluso podremos mejorar a nuestro luchador.

¿Quién les habrá llevado dentro del televisor otra vez?

Valoración

ATLUS está de enhorabuena. La saga Persona está siendo revitalizada de manera fresca y atrayendo a nuevos seguidores: una serie de anime de “Persona 4”, el nuevo juego de PSVita “Persona 4: the golden”, las OVAS de “Persona” 3 y “Persona 4” y ahora un videojuego de lucha.

Buena animación, buenos “sprites”, buenos escenarios y buena música. Las cartas están sobre la mesa. Bienvenido a la Velvet Room.

Dead or Alive 5

La evolución lógica que tardó en llegar



desarrolla: tecmo · **género:** lucha 3D · **cuándo lo veremos:** 09/2012

El "Stand" de Tecmo en el E3 fue sin duda uno de los que mayor afluencia de público permanente tuvo. El motivo es púramente DOA 5, un juego tan elegante, bonito y vistoso como contundente y técnico

El trailer con el que se presentó DOA 5 fue espectacular. No, no estoy exagerando.

No sólo porque presentaba a muchos más personajes con una imagen renovada y necesaria sino también porque uno de los protagonistas del vídeo fue Akira Yuki (protagonista de la saga Virtua Fighter de SEGA) y porque al final del mismo Sarah (tambíen procedente del juego de SEGA) hacía su estelar aparición con un look mucho más realista y expresivo que nunca.

A la hora de jugar se apreciaron varias mejorías con respecto a lo que ya se conocía. Una de ellas eran las posturas, que en algunos casos podían parecer poco naturales y forzadas y que se han suavizado bastante. Otra es que la rapidez de los combates es más parecida a VF pero con la fuerza de los golpes de Tekken...

Además los de Team Ninja aseguran que si sabes manejar a Kasumi (la de azul) no sabes manejar a Ayane (la de negro) porque han perfeccionado la técnica y el estilo de cada personaje para que no se parezca a los demás.

Valoración

Con unos combates dínamicos e impactantes y unos escenarios que van desde lo sencillo y elegante hasta lo recargado y estrambótico DOA 5 pretende convertirse en el mejor juego de lucha 3D de esta generación...y no parece que vaya a tener muchos problemas.

Con más de 20 personajes y SINdescargables sino desbloqueables (gracias Tecmo) se han asegurado un plantel rico y variado. Veamos qué acaba pasando.

Injustice: Gods Among Us

Combates de la mano de DC



desarrolla: netherrealm studios · **género:** lucha · **cuándo lo veremos:** 12/2012

Armado con el motor gráfico del último Mortal Kombat, Injustice: Gods Among Us nos permitirá controlar exlucisamente a personajes del universo DC para enfrentarlos entre sí. Héroes y villanos luchan en batalles épicas y colosales

La premisa argumental del juego no queda del todo clara. Algunos dicen que se trata de un universo paralelo en el que los héroes que conocemos son en realidad los villanos. Otros que hay que luchar por el control de la tierra y por su protección. Pero todo eso da igual. Lo importante aquí es que tenemos la oportunidad de pegarle una paliza a Superman siendo Batman.

El sistema de juego es primo hermano del MK9 solo que mejorado y pulido tremendamente para que no se repitiera el fiasco de MK vs DC.

Cada personaje tendrá no sólo movimientos característicos tipo "Fatallity" sino un tipo de jugabilidad adaptada a los superpoderes de cada leyenda de cómic. Por ejemplo: Flash será malo en distancias cortas y sus golpes serán tremendamente rápidos mientras que Batman es el mejor en combate cuerpo a cuerpo y podrá inmovilizar a su rival con todos sus artilugios super guays. Por ahora no hay muchos personajes revelados pero la cifra se supone que llegará a unos 20.

Valoración

Confiando en que este no tenga nada que ver con MK vs DC se ha procuradoque cada luchador tenga un estilo apropiado al superpoder que tenga.

Esperemos que esta sea la ocasión de tener finalmente un juego de lucha únicamente de DC y bien hecho.

Castlevania: LOS 2

El origen del señor de los Vampiros

desarrolla: mercurysteam · **género:** acción/plataformas · **cuándo lo veremos:** 9/2013

“Eu sunt dracul!” era la frase y revelación sobre el origen de Drácula con la que terminaba Castlevania: Lords of Shadow, uno de los juegos de acción más aclamados, trabajados y profundos de los últimos años. ¿Pero qué significaba?

Recluido en un castillo debido a los terribles horrores que sufrió y a los continuos engaños que perpetraron contra él aquellos a quienes juró proteger, Gabriel contempla lacónico cómo un ejército de proporciones bíblicas trata de irrumpir en su hogar… buscándolo. Tras tocar el féretro de su querida Marie, Gabriel se deshace en humo para rehacerse en medio de las tropas atacantes y, armado con sus poderes demoníacos, destroza a todo el ejército invasor.

El antiguo cruzado se alza entre los cadáveres de soldados y bebe la sangre de uno de ellos. Gabriel se ha convertido en lo que juró erradicar. Pero no sólo es un vampiro, sino el vampiro. El más famoso y recordado de todos: Drácula.

En medio de esta vorágine se alza un siniestro personaje de cabello blanco que blande una espada en contra del en otro tiempo héroe y hombre de Dios.

¿Quién es este hombre que resiste, solo, ante Drácula? ¿Cómo ha llegado Gabriel a ser lo que juró destruir?

Valoración

Aunque aún no sabemos mucho del juego los chicos de Mercurysteam (más españoles que la tortilla de patatas) han prometido no defraudar a sus fans.

Con música del genial Óscar Araujo, que también se encargó de la primera parte, este nuevo Castlevania parece que se convertirá en una de las apuestas más esperadas del género.

Lego: ESDLA

Un juego para gobernarnos a todos

desarrolla: tt games · **género:** acción/aventura · **cuándo lo veremos:** 10/2012

Fieles a su costumbre por versionar cualquier trilogía, en esta ocasión las figuras de Lego se dan la mano en la aventura más épica de Tolkien. Emoción, diversión, y mucho humor, en esta nueva entrega a cargo de IGN

Star Wars, Indiana Jones y Batman entre otros. Todas las grandes filmografías han acabado por pasarse al mundo interconectable de **LEGO**. Pero faltaba una y que los fans videojugones de medio mundo echábamos de menos: la correspondiente al Señor de los Anillos. Y aquí está. A sólo unos meses de llegar a nuestros sistemas, el **E3** nos ha dejado un buen sabor de boca a todos los aficionados a la saga de **Tolkien** y a los videojuegos en general. De primeras, nos encontraremos con un juego que guiña continuamente a las películas y a la historia que ya todos hemos visto. Pero es Lego, y su gracejo particular está ahí. Con unos efectos lumínicos que dejan fuera de toda duda la mejora del motor gráfico, y una fluidez de movimientos asombrosa en unas piezas de por si estáticas. Con diferentes personajes jugables en la misma partida y otros extras propios de cualquier RPG.

¿Y su banda sonora? La misma a cargo del compositor original. Sublime y que sin ella no sería lo mismo.

Valoración

Es unánime cuando se habla de los juegos de Lego, no hacerlo de su oportunismo. Más de lo mismo y nada que no hayamos visto ya. No en vano todas sus entregas están basadas en alguna película y en el fondo parece que estemos ante el mismo juego. Pero es su desenfado, la particular visión de sus desarrolladores y el poder jugarlo en primera persona, lo que hace que al final acabemos pasando por caja. A mí, al menos, ya me han ganado. Otra vez...

Devil May Cry (DMC)

La poca credibilidad de un personaje

desarrolla: ninja theory · **género:** acción/aventura · **cuándo lo veremos:** 2013

Desoyendo las opiniones de medio mundo, los creadores del nuevo Devil May Cry (DMC) han seguido adelante con el diseño de su protagonista. Que se hayan equivocado o al final sea todo un acierto, es algo que sólo dirá el tiempo

El nuevo estilo Emo de **Dante** no convence. Esto es un hecho corroborado por miles de fans de la saga por todo el mundo. Pero, ¿y el juego? ¿Triunfará pese a la larga espera? ¿Seguirá siendo un **Devil May Cry**?

La respuesta sería bastante ambigua. Mientras por una parte ciertos elementos que hicieron grande a la saga siguen estando ahí; acción, disparos, saltos, adrenalina, bosses gigantescos, decenas de enemigos por pantalla, etc, otros aspectos como el personaje y la ambientación han dado un giro de 180 grados. Nos gusta sin embargo, los escenarios. Espectaculares y que reaccionan como un ente vivo a los movimientos del jugador. Quizás abusen --a tenor de lo mostrado-- de demasiada psicodelia y se cree que han abandonado todo el aspecto gótico de anteriores ediciones. Esto se percibe en el escenario de la discoteca, donde a ritmo de la música el jugador asistirá a todo un espectáculo de luces y de color. Lo de los Pokemon una broma si lo comparamos con esto.

Valoración

¿Para qué engañarnos? El nuevo DMC va gustando aunque bien es cierto que si pudiéramos ponerle un saco en la cara al personaje no dudaríamos demasiado. No nos convence. Eso está claro. Sigue sin ser Dante, Otro personaje con el mismo nombre. Seguimos sin entender esta absurda manía de modificar personajes y títulos por completo bajo una misma franquicia. La solución a corto plazo: un DLC con la skin del anterior personaje. Y si no, quedaros con esto.

Resident Evil 6

Adiós al horror



desarrolla: capcom · **género:** survival/acción · **cuándo lo veremos:** 10/2012

La sexta entrega numerada de la saga por excelencia de Capcom continúa por los mismos derroteros de la anterior. Disparos, carreras, espectáculo y mucha acción. Se confirma entonces, el adios definitivo a RE tal como lo conocimos

Lo que se ha visto en el **E3** sobre una de las continuaciones más esperadas de este año, confirma que **Capcom** ha abandonado por completo el rumbo de aquella saga que tantos buenos momentos nos aportó. Ya **Resident Evil** 5 supuso un cambio drástico en el planteamiento de la franquicia --con partidarios y detractores por igual-- y la compañía nipona ha decidido seguir dejando de lado la tensión y la angustia por el tiro fácil y las carreras imposibles. Esto es lo que se ha podido distinguir de la edición de este año. Un juego espectacular pese a todo, y que seguro disfrutaremos como nadie. De lo visto hasta el momento, quizás nos quedemos con detalles como una ligera mejoría en la IA y en los movimientos de los personajes enemigos. Algo menos artificiales, pero que al fin y al cabo no dejan de ser un tanto robóticos en algunas escenas. Todavía conservamos los pequeños mini QT que ya pudimos probar en la cuarta entrega. ¿Lo mejor? El espectáculo. Puro y duro. Muy cercano a las películas de John Woo.

Valoración

Personalmente tengo que decir que soy más de la vieja escuela y que me quedo con la mansión de Raccon antes que con las espectaculares e incendiadas calles de RE 6. Pero también tengo que decir que, pese a que la saga ha acabado decepcionándome como jugador profundamente, lo que he visto en el E3 me ha dejado buen sabor de boca. Aún así, sigo pensando que llamarle Resident Evil a este juego es simple estrategia comercial.

PC PS3 XBOX 360

SP: The Stick of Truth

Un RPG políticamente incorrecto

desarrolla: obsidian entertainment · **género:** rol · **cuándo lo veremos:** 03/2013

Con Skyrim y otros títulos de rol en escena, el nuevo juego basado en la popular serie animada de televisión parece al fin dejar atrás la simpleza por algo más trabajado y digno

A veces cocinar algo durante demasiado tiempo, puede ocasionar que a aquel que lo consume no le acabe gustando. Esto es a lo que **Obsidian** parece encaminarse. **Southpark: The Stick of Truth** lleva meses anunciado y tirando de la cuerda de los usuarios. ¿Será esta la última vez que se anuncie antes de salir a la venta? Hasta marzo tenemos tiempo.

Que los desarrolladores tuvieran en mente crear un videojuego ambientado en SouthPark, no es nada raro. Pero que sea de **rol**, sí lo es. Hasta ahora salvo algunas excepciones han sido casi todos juegos de carreras de coches.

Poco sabemos de cómo se planteará el juego. Lo que sí se promete, es que podremos disfrutar del mismo humor negro y universo del que hace gala la serie. Sólo hay que echarle un vistazo a los trailers para darse cuenta de que aunque no nos guste el género, si somos aficionados a la serie, al menos nos vamos a reir. Jesucristo armado, **Kenny** disfrazado de doncella y un Cartman convertido en mago. Entre otros.

Valoración

Diseñado como si de un capítulo común se tratara, Southpark: TSOT promete darnos mucha diversión. Sería sin embargo, la primera vez que me tomase un videojuego de esta serie... en serio. O son muy infantiles o están muy poco trabajados. Pero este nuevo título de alguna forma, me resulta tentador. La carcajada estará asegurada y los chascarrillos y guiños homenajeando a otros videojuegos o películas del género épico medieval invitan a jugarlo.

Tomb Raider

Lara Croft enpasillada

desarrolla: crystal dinamics · género: acción/aventura · cuándo lo veremos: 03/2013

La moda de los "reboot" y tal como lo llevamos observando desde hace tiempo, suele fallar tanto en el intento por relanzar una franquicia como en la aceptación del público. ¿Será el caso del nuevo Tomb Raider?

El título lo dice todo. En este último **E3** ha quedado bien patente de qué cojeará la nueva aventura de **Lara Croft**. Por un lado tenemos una IA pésima y casi inexistente que esperemos sea un problema de la demo y no del juego completo. Hemos visto como este nuevo comienzo resulta muy cómodo --demasiado-- para el jugador. Con multitud de **QTE** y de avisos para los jugadores menos hábiles. Pasillero. Tanto que hasta duele en el alma ver en lo que la saga se ha convertido. Con situaciones ya vistas en otro videojuego con protagonista masculino y del que parece que ha servido de modelo para la desarrolladora.

Se ve fantástico. Con una Lara definida y modelada como nunca. Con los sentimientos a flor de piel. Más vulnerable. Pero que deja de lado todo el espíritu de la serie **Tomb Raider**.

Todavía no se han visto momentos de auténtica exploración, ni enemigos a los que recordar (todo el mundo recuerda el tiranosaurio de la primera entrega) Nada por lo que merezca la pena.

Valoración

Una decepción de cabo a rabo. El planteamiento y jugabilidad del nuevo Tomb Raider ya lo hemos visto en otras ocasiones. No hay nada nuevo que brinde a los veteranos el echarle el guante y a los más novatos el hacerse con este juego. Ojalá me trague mis palabras, pero salvo que la protagonista es femenina y que los gráficos son bastante sobresalientes, poco o nada tiene este "reboot" de la saga para que al final me haga con él.

ZombiU

Invitados excepcionales al estreno de WiiU

desarrolla: ubisoft · **género:** survival · **cuándo lo veremos:** 12/2012

Los zombies están de moda y está claro que no querían perderse un estreno tan significativo como el de la próxima consola de sobremesa de Nintendo. ¿Conseguirán infectarnos el virus de Wii U y convencernos de su compra?

Zombi U es la clara apuesta por parte de Nintendo para captar la atención de aquellos jugadores más tradicionales que profesan a día de hoy un claro desencanto con la compañía nipona.

Se trata de un título de survival horror. Enmascarado bajo una apariencia de FPS, disfrutaremos de una aventura en la que se busca que el jugador experimente una tensión continua en todo momento. Para ello, ubisoft utilizará todas las herramientas de las que dispone y que en el caso de Wii U no serán pocas.

Así, Ubisoft aprovechará el mando de la nueva consola para crear una interacción continua con el jugador. Éste deberá utilizar dicho mando para encontrar objetos, orientarse por las zonas, gestionar el inventario, etc,Y todo ello sin que la acción se pause, por lo que deberemos estar siempre alerta a lo que sucede en la pantalla de nuestro televisor.

Una propuesta interesante y ambiciosa que nos permitirá, mientras disfrutamos del juego, ir descubriendo las nuevas posibilidades que Wii U nos ofrecerá.

Valoración

Zombi U se perfila como la piedra de toque, al menos en un primer momento, por parte de Nintendo para atraer a los jugadores tradicionales .

No es un título AAA, pero si que atesora una calidad indiscutible mostrándose como un juego sólido y que conseguirá satisfacer, al menos en parte, a un buen número de seguidores hardcore que esperan que en esta próxima generación de consolas Nintendo no les mantenga en el ostracismo.

FIFA 13

¿Reinará otro año más?



desarrolla: electronic arts · **género:** deportivo · **cuándo lo veremos:** 09/2012

Es indiscutible el gran trabajo que se ha realizado en la franquicia en los últimos años, pero ¿serán capaces en EA Sports de seguir por el buen camino? Todo parece indicar que sí, ya que esta nueva entrega promete jugosas novedades

Fiel a su cita como cada año, el simulador por excelencia del deporte rey presentó sus credenciales para revalidar el título honorífico que lo encumbra como referente del género de simulación honorífica.

Fifa 13 introduce como novedad destacada el "First Touch Control" que conseguirá revolucionar por completo la jugabilidad del título, llevándolo a un escalafón superior. Así, dependiendo del jugador y sus características, podremos ser capaces de realizar tanto controles como regates orientados al primer toque. Se acabó el poder realizar controles inverosímiles con el Bogarde de turno. Otro aspecto que ha sufrido una renovación es la IA. Podremos disfrutar de partidos más reales y aleatorios, donde nuestros compañeros y oponentes se comportarán de forma menos encorsetada y parecerán estar vivos. Incluso los rostros de los jugadores ahora lucen mucho más reales.

Por último, el motor de físicas ha sido revisado para evitar errores heredados.

Valoración

Lejos de dormirse en los laureles, los chicos de EA Sports han seguido trabajando en en su producto.

Fifa 13, sin suponer ninguna revolución con respecto a su precursor, conseguirá, gracias a las mejoras que incorpora, llevar la jugabilidad a un nivel superior.

Un año más podremos disfrutar de un simulador futbolístico a todas luces realista, que consigue introducir elementos novedosos nunca antes vistos dentro del género.



Halo 4

La nueva aventura del Jefe Maestro

desarrolla: 343 industries · **género:** fps · **cuándo lo veremos:** 06/11/2012

Es el lanzamiento más importante del año para Xbox 360 y puede que de su historia, ya que su franquicia más exitosa cambia de desarrolladora. 343 Industries toma el testigo de Bungie

Para esta nueva aventura nos presentan un conflicto aún mayor. La UNSC, con la vuelta del Jefe Maestro y Cortana, sigue embarcada en una lucha contra los Covenant a la que se suman los Prometheans, una raza alienígena que cuenta con una tecnología derivada de los Forerunners. Este nuevo enemigo protagonizó la demo mostrada durante la conferencia de Microsoft, mostrándose de forma más violenta, como se pudo apreciar cuando uno de ellos desintegró a un Élite.

El modo multijugador ofrecerá mayores posibilidades de personalización y mejoras (perks) para aumentar determinadas habilidades. Todas las modalidades estarán englobadas dentro de un sistema llamado UNSC Infinity, que también incluye a las Spartan Ops. Esta última añadirá cada semana y de forma gratuita para los usuarios Gold cinco nuevas misiones cooperativas para revelar nuevos detalles acerca del argumento. Estas misiones pasarían a ser contenido de pago una vez terminada la primera temporada de UNSC Unity.

Valoración

343 Industries tiene la responsabilidad de, como mínimo, mantener el nivel de Bungie en la saga que crearon, la más importante para Microsoft. Donde parece que veremos más novedades será en la parte argumental, y más teniendo en cuenta que este será el comienzo de una nueva trilogía.

Su lanzamiento está fijado para el 6 de noviembre.

Gears of War: Judgment

Damon Baird y el Día de la Emergencia

desarrolla: people can fly · **género:** acción · **cuándo lo veremos:** 2013

Menos de un año después del lanzamiento de la tercera entrega Microsoft y Epic Games ya han anunciado el desarrollo de una nueva, esta vez desarrollada por People Can Fly y con un nuevo protagonista.

Fue anunciado unos días antes y apenas tuvo protagonismo en la conferencia de Microsoft, pero aún así consiguió levantar expectación solo con su nombre. Este nuevo episodio dentro de la saga de Epic Games está siendo desarrollado por People Can Fly, estudio conocido por Painkiller y Bulletstorm.

Para esta nueva entrega tendremos nuevo protagonista: Baird, quien siempre ha estado al margen con sus comentarios sarcásticos y al que no se le había dedicado tiempo para contar su historia. Otro personaje cuya presencia está confirmada es Cole, compañero de Baird en las últimas entregas. En esta ocasión la acción transcurrirá momentos después al Día de la Emergencia.

No se ha desvelado mucha más información sobre la campaña, pero sí sobre el multijugador. En esta ocasión CGO y Locust contarán con sus propias clases. Así pues, el bando CGO contará con un ingeniero, francotirador, munición y médico, mientras que los Locust tendrán 8 clases distintas: tickers, Maulers, Kantus...

Valoración

Hasta que no lo veamos en movimiento no podremos apreciar los cambios, pero parece que será en el multijugador donde más novedades veremos. Las clases ya están definidas y seguro que veremos nuevos modos de juego. El título será exclusivo de Xbox 360 y verá la luz en 2013.

Forza Horizon

De viaje por Colorado

desarrolla: playground studios · **género:** conducción · **cuándo lo veremos:** 26/10/2012

Tras el lanzamiento el pasado año de la cuarta entrega de la saga, Microsoft está preparando la llegada de Forza Horizon, el primer spin-off de Forza Motorsport, y la primera que no será desarrollada por Turn 10.

Esta nueva entrega será la primera que no estará desarrollada por Turn 10, sino que será Playground Studios, estudio que cuenta entre sus filas con antiguos empleados de Codemasters y Bizarre Creations, quien se encargue de ella.

Forza Horizon no será un simulador, ya que ofrecerá una experiencia de conducción más arcade en un escenario abierto. Aún así podremos seleccionar el nivel de dificultad activando o desactivando determinado apartados como el control de tracción. Tambíen contará con elementos característicos de la saga como el sistema de daños, el rebobinado y un sistema que nos otorgará puntos en función de nuestra habilidad al volante.

Otra de las novedades es la inclusión del ciclo día y noche, por lo que podremos conducir en diferentes momentos del día por las distintas zonas de Colorado, el lugar elegido para ambientarlo. También habrá que tener en cuenta que habrá tráfico en las carreteras, ya que no es un circuito cerrado.

Valoración

Puede que a los jugadores más puristas amantes de la simulación no les emocione conocer algunas de las características de este título, pero servirá para dar un toque de aire fresco a una saga que ha lanzado sus tres últimas entregas en los últimos cinco años.

Llegará a Xbox 360 el 26 de octubre.



Pikmin 3

Vuelven los pikmins, pero no Olimar

desarrolla: nintendo ead · **género:** estrategia · **cuándo lo veremos:** 12/2012

Han pasado ya bastantes años desde el Pikmin 2 de Gamecube. Al final los rumores continuos de un Pikmin para Wii han quedado resueltos con el anuncio de Pikmin 3 para la nueva sobremesa de Nintendo que saldrá en su lanzamiento

Finalmente, fue en este E3 cuando vimos por primera vez Pikmin 3. Llevábamos esperándolo desde hace años y finalmente saldrá en Wii U en vez de en Wii.

El juego abrió la conferencia de Nintendo por todo lo alto y fue probablemente lo mejor de la pobre exposición de la compañía nipona.

Miyamoto nos mostró un juego que conserva la misma mecánica que los dos anteriores con algunas novedades, como la posibilidad de tener más Pikmin en pantalla, un nuevo tipo de Pikmin, los "rock pikmin" y un mayor detalle gráfico.

Durante el juego tendremos que recolectar, salvar obstáculos e incluso luchar con esa mezcla de estrategia y acción que caracteriza a Pikmin.

Parece que en el Wii U Gamepad mostrará el mapa o un radar dejando la pantalla principal más despejada.

Pikmin 3 saldrá en el lanzamiento o muy próximo al lanzamiento de Wii U, previsto para finales de año.

Valoración

Prácticamente desde el lanzamiento de la Wii, los rumores de un Pikmin 3 en esa plataforma han sido constantes. Finalmente los únicos Pikmin que olerá la Wii serán las adaptaciones a su control de los juegos de la Gamecube. En cambio, será su sucesora, la Wii U, quien recibirá la secuela después de tanto tiempo. Esperemos que esté a la altura de los otros dos y que vuelva a encandilarnos con ese mundo colorido y con una mecánica de juego original.

New Super Mario Bros

¿Otra vez?

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3

desarrolla: nintendo ead · **género:** plataformas · **cuándo lo veremos:** 12/2012

Con el lanzamiento de Wii U, tendremos un nuevo Mario 2D sin demasiadas novedades jugables respecto al de Wii. Persiste el multijugador local cooperativo para 4 personas, e incluye la posibilidad de jugar directamente en el mando

Y si con Pikmin hemos dicho que la Wii U acogería una nueva entrega de una franquicia poco explotada, en este caso tendremos un nuevo juego del fontanero pluriempleado de Nintendo, en este caso en 2 dimensiones. La fórmula evidentemente sigue funcionando, aunque desde luego le dan un uso algunas veces un tanto excesivo.

Con este juego tendremos un Mario 2D de toda la vida, sin demasiados cambios jugables respecto a lo visto en Wii. Seguiremos teniendo la posibilidad de jugar cuatro personas al mismo tiempo (en este caso uno con el Wii U GamePad y tres con los mandos de Wii). La mejora más notable es la alta definición, inédita para la saga. Los escenarios están más cargados de objetos dado la mayor potencia de la máquina.

El Wii U GamePad no tiene una función complementaria en esta ocasión, únicamente sirve para poder jugar sin problemas con el televisor apagado viendo lo mismo en la pantalla del mando. Igual hasta llega al WC.

Valoración

No se puede decir que Nintendo se haya calentado mucho la cabeza con este juego. Estoy seguro de que será divertido pero el ritmo con el que están lanzando juegos de Mario es quizás demasiado alto y corre el riesgo de desgastarse si no lo reducen.

En cualquier caso, con el lanzamiento de Wii U tendremos un valor seguro que les garantizará horas de diversión a los compradores más rápidos.

SimCity

Sé Ana Botella por un día

desarrolla: maxis · **género:** estrategia · **cuándo lo veremos:** 02/2013

Los fans de la famosa saga de EA nos llevamos una alegría en el E3 con el anuncio de una nueva versión de SimCity con un aspecto muy resultón y una gran cantidad de opciones de gestión escondidas detrás de una sencilla interfaz

Tras el fallido SimCity Societies llega el verdadero sucesor de SimCity 4 cuyo nombre será, simplemente, “SimCity”.

Estamos ante una de las sagas más longevas en los videojuegos. Y trata de lo mismo que el primer SimCity: construir una ciudad y lidiar con los muchos problemas que tendremos: contaminación, energía, tráfico, industria, transporte... Con este juego tendremos un enorme abanico de opciones para construir una ciudad a nuestro gusto y tratar de que funcione lo mejor posible.

Como novedades, tenemos por un lado el motor Glassbox que permite llevar un seguimiento de cada sim de la ciudad. Tendrán casa, trabajo, gastarán dinero... Nuestras decisiones afectarán a la vida de los ciudadanos y podremos verlo directamente y con un detalle nunca visto en la saga.

Por otro lado, se le da un especial énfasis al modo multijugador, que permitirá tener ciudades vecinas controladas por otros jugadores y tener relaciones comerciales entre ellas

Valoración

A mí, al igual que a muchos seguidores de la saga, la anterior entrega, “SimCity: Societies” me dejó completamente decepcionado.

SimCity, de algún modo, es un retorno a la simulación de ciudades “de verdad”, el verdadero heredero de SimCity 4 con todo el detalle y características que hacen atractiva a la saga.

En Febrero de 2013 podremos comprobar si el juego cumple lo que promete.

Los Vengadores

Batalla por la Tierra



desarrolla: ubisoft · **género:** acción · **cuándo lo veremos:** 10/2012

Los héroes más poderosos del mundo se pondrá bajo tu mando de la mano de Ubisoft en un título que servirá para abrir el fuego del catálogo de Wii U y para sentirnos auténticos superhéroes mediante el uso de Kinect

Los Vengadores están en auge y por ello no podían faltar en un videojuego. Ubisoft ha presentado sus planes para la licencia del supergrupo de Marvel por excelencia, y éstos tendrán lugar en Wii U y en Xbox 360, pero bajo el control de Kinect.

A pesar de que en el E3 solo vimos una secuencia cinemática, en ella pudimos ver lo que parecía ser una adaptación del último gran crossover que está teniendo lugar en el Universo Marvel: Avengers vs. X-Men, a juzgar por las batallas que libraban entre sí miembros de ambos equipos como Spiderman, Lobezno, Tormenta, Magneto o Capitán América entre otros.

El juego de Ubisoft nos permitirá introducirnos en los leotardos de estos héroes de cómic y, gracias a las funciones específicas de Kinect y Wii U, manejarlos como nunca antes. Ahora bien, el juego sigue siendo una incógnita, puesto que poco o nada se ha visto de su jugabilidad. Esperemos que el resultado final esté a la altura de lo que se espera para estos personajes.

Valoración

Un videojuego de los Vengadores es una idea muy jugosa. Un videojuego que enfrente a los Vengadores contra la Patrulla-X como así parece, es incluso más jugoso aún. Pero el hermetismo de este título no da, por el momento, mucha confianza.

Tampoco el que lance para una plataforma tan, digamos, "sui generis" como Kinect ayuda demasiado. Mucho nos tememos que podamos encontrarnos ante otro juego de imitar posturas. Ojalá no se quede en eso.

PC PS3 XBOX 360

Dishonored

Steampunk de alta calidad



desarrolla: arkane studios · **género:** acción/aventura · **cuándo lo veremos:** 12/10/2012

Bethesda y Arkane Studios nos traen steampunk del bueno en un juego con una ambientación tétrica y donde extrañas máquinas a vapor y no menos extraños poderes especiales tendrá cabida para atraparnos en su niebla

La época victoriana ha sido el marco escogido por Arkane Studios y Bethesda para su próximo juego. Pero, Dishonored no se limitará a una decadente Londres plagada de señoronas paseando bajo sombrillas y bigotudos gentilhombres con monóculo sorbiendo el té puntualmente a las cinco de la tarde.

Dishonored transcurrirá en un mundo distópico con marcada ambientación steampunk en el que la mitad de la población se pudre por la peste, y donde existirán por igual máquinas imposibles movidas con la tecnología a vapor de la época y poderes paranormales al más puro estilo Bioshock.

Si esto no es lo bastante atractivo, sabed que su protagonista está envuelto en una turbia trama de engaños y traición que le ha hecho dar con sus huesos en la cárcel por un crimen que no ha cometido. Hasta que un misterioso personaje le proporciona los medios para hacer justicia.

Una historia de la que sabremos más en octubre y que se presenta muy interesante.

Valoración

Dishonored se presenta con un toque a lo Bioshock y una ambientación neo-victoriana con agradecidos toques de steampunk que sobre el papel lo hacen muy interesante. Y es por eso que su anuncio y posteriores vídeos han suscitado cierto interés en el público.

Por otro lado, su escasa duración en torno a las 12 horas ha supuesto un leve jarro de agua fría sobre estas expectativas. Así y con todo, promete ser un lanzamiento próximo a seguir.

COD: Black Ops II

Una nueva Guerra Fría

desarrolla: treyarch · **género:** fps · **cuándo lo veremos:** 13/11/2012

Se ha convertido en un fijo en la conferencia de Microsoft en el E3. Esta vez fue Treyarch quien subió al escenario para presentar la demo de Call of Duty: Black Ops II, la secuela del título lanzado en 2010

Para esta nueva entrega Treyarch nos propone un conflicto futurista, una nueva Guerra Fría, con el que pretende añadir elementos que aporten frescura al sistema de juego. Entre ellos podemos encontrar una amplia variedad de vehículos, algunos de los cuales podremos controlar desde el típico "maletín" portátil.

Una de las principales novedades es la intención de ofrecer una mayor libertad al usuario con la inclusión de rutas alternativas. Así Treyarch pretende no ofrecer una experiencia tan lineal como han sido los anteriores títulos.

Acerca de la campaña, habrá un nuevo tipo de misiones, llamadas Strikeforce, en las que prevalecerá la estrategia frente a la acción pura. Podremos dar órdenes a nuestro pelotón y obtener una vista aérea del campo de batalla, y todo sin la necesidad de involucrarnos directamente en el combate. Además, la forma en que afrontemos las misiones y el resultado de estas influirá en el final del juego, aunque no se espera que haya un cambio importante en el resultado.

Valoración

Es la saga más vendida y Treyarch parece haber encontrado el camino para convertirse en la principal desarrolladora de la franquicia en un futuro próximo. Este nuevo Black Ops intentará ofrecer algo nuevo que guste a la enorme base de jugadores que tiene, los cuales están esperando las primeras informaciones sobre el modo multijugador.

Ascend: New Gods

Free 2 Play directo a Xbox 360



desarrolla: signal studios · **género:** acción/aventura · **cuándo lo veremos:** 2013

El free-to-play llegará a Xbox 360 junto a un juego de rol y acción online con juego cruzado entre consola y móviles con Windows Phone. Dioses, leña e higadillos serán sus componentes principales

Ascend: New Gods lleva varios años en proceso, y es posible que eso se note. Lo que algunos ya han bautizado como "el God of War de Microsoft" quiere sumarse a la fiesta del rol con fuerte componente de acción que está teniendo lugar de un tiempo a esta parte, pero en línea y con la barra libre del free-to-play.

Precisamente al ponerse de largo en el E3 mediante un vídeo en la presentación de Microsoft, esa comparación por su violencia con el juego de Sony pareció más patente que nunca. Pero hacía falta profundizar un poco más para encontrar una sustancia un tanto diferente. A diferencia de las aventuras del espartano belicoso, Ascend está planteado como un título para ser jugado online, que además tendrá juego cruzado con móviles gracias a Smart Glass, y donde la evolución de nuestro personaje será clave para hacer frente a los enemigos, tanto los del propio juego como nuestros colegas humanos, en un título que nos ofrece sangrientas y demoledoras matanzas como principal gancho visual.

Valoración

Viene bastante de puntillas y no se mostró en toda su amplitud en el E3, lo que ha propiciado que, a priori, no se le haya prestado demasiada atención. Quizá eso sirva para que Ascend: New Gods nos sorprenda llegado el momento con algún as bajo la manga. O quizá no.

De momento, Signal Studios nos quiere traer mitología, acción y vísceras para nuestro disfrute en línea sin cuota, y a la espera del resultado son ingredientes que no nos disgustan.

God of War Ascension

Los inicios de Kratos

desarrolla: Sony · **género:** acción · **cuándo lo veremos:** 03/2013

Una nueva entrega de las aventuras de Kratos se avecina. God of War Ascension nos propone descubrir la historia de Kratos cuando era tan sólo un simple humano. Una precuela que nos ayudará a entender los origenes de Kratos

Los viejos rockeros nunca mueren y Kratos no es ninguna excepción. Esta nueva entrega de la saga nos invita a descubrir los origenes de Kratos cuando aún era humano. Así, se opta por establecer la acción de esta entrega en los sucesos que acontecieron antes de la historia recogida en las anteriores entregas.

El mayor atractivo que presenta esta nueva entrega es la inclusión del modo multijugador ausente hasta la fecha en las anteriores entregas.

Hasta 8 serán los jugadores que podrán disfrutar de la acción en los diversos modos con los que contará el novedoso modo multijugador.

Sony quiere dotar a este nuevo modo de las virtudes del modo campaña, por lo que incluirá un sistema de progresión de los jugadores que permitirá personalizarlos.

Sin duda una nueva entrega de God of War que hará las delicias de los seguidores de la saga en la que podremos disfrutar de las aventuras Kratos cuando era tan sólo un general espartano.

Valoración

La saga de God of War es siempre una apuesta segura, y la inclusión de un modo multijugador sin duda aumentará las horas de diversión de forma exponencial.

Nintendo Land

Un parque temático muy especial

desarrolla: nintendo · **género:** minijuegos · **cuándo lo veremos:** 12/2012

¿Nunca habéis soñando con un juego que reuniera las franquicias más exitosas a las que habeis jugado?. Nintendo Land lo ha llevado a la práctica. Preparaos para disfrutar de un parque temático creado por y para los fans de Nintendo

Si algo funciona ¿porqué cambiarlo?. Eso es lo que ha debido pensar Nintendo, quien despues del éxito cosechado por WiiSport ha decidido mantener la misma estrategia en el lanzamiento de WiiU. Nintendo Land es un título basado en numerosos minijuegos al estilo de Wii Sports aunque ofrece una mayor variedad que éste.

Así, en este título encontraremos 12 minijuegos basados en populares franquicias de la compañía que pretenden introducirnos en el funcionamiento y las virtudes que atesora el nuevo gamepad de WiiU.

La ambientación general se localizará en un parque temático en el que poco a poco iremos descubriendo las diferentes atracciones inspiradas en sagas tan emblematicas como Zelda, Donkey Kong o Animal Crossing.

Nintendo Land fomentará sobretodo el juego cooperativo entre varios jugadores orientandose claramente a potenciar el factor social de la nueva consola de Nintendo. Nuestros Miis ya no tendrán excusa para aburrirse.

Valoración

Nintendo Land se posiciona como una opción casi obligada para todos aquellos usuarios que deseen adquirir la nueva consola de Nintendo.

Si bien puede resultar un poco infantil para cierta rango de jugadores, de buen seguro contará con una legión de seguidores.

Wonderbook

La fantasía al poder



desarrolla: Sony · **género:** aventuras · **cuándo lo veremos:** por confirmar

¿Quién dijo que los libros estaban muertos? Wonderbook llega para revolucionar la forma de disfrutar de las historias. Gracias a la realidad aumentada nos sentiremos verdaderos protagonistas ¡El límite está en nuestra imaginación!

Wonderbook probablemente sea la mayor sorpresa presentada por Sony en el pasado E3. Y es que pocos podíamos imaginar esta apuesta por parte de la compañía nipona orientada a captar la atención de un público deseoso de dejar volar su imaginación.

Este periférico de realidad aumentada nos brindará la oportunidad de disfrutar de multitud de historias de forma interactiva.

Mediante este periférico la lectura pasa a un nuevo nivel, ya que no sólo seremos capaces de visualizar los textos proyectados en la pantalla sino que, gracias a la realidad aumentada, seremos testigos de animaciones asombrosas que, de buen seguro, harán volar nuestra imaginación.

El inicio no podía resultar más prometedor ya que el primer título del que podremos disfrutar en este periférico será Libro de Hechizos de la autora JK Rowling.

En él podremos deleitarnos con el universo de Harry Potter y con la ayuda de move, a modo de varita mágica, emular al famoso mago y descubrir anecdotas verdaderamente fascinantes.

Valoración

Wonderbook es sin duda una apuesta original que aporta un soplo de aire fresco.

Un periférico que, si evoluciona correctamente, y se le dota de títulos elaborados puede convertirse en un fiel compañero de la imaginación que todos atesoramos.





15 minutos con Lucía Guzmán

Seguro que después de ver el pasado E3 te has quedado con muchas ganas de saber más de algunos títulos como ZombiU, Assassin's Creed III, FarCry 3 o el impresionante Watch Dogs. Así que antes de que te asolen las dudas, sacamos cita con Lucía Guzmán donde repasamos todos los grandes títulos que la desarrolladora francesa tiene previsto poner en el mercado durante el próximo año.

Assassin's Creed III, Liberation, Rayman Legends, ZombiU, Watch Dogs, Splinter Cell Blacklist... hay tanto de qué hablar...

GTM –Assassin's Creed 3 es uno de los juegos que más prerreservas acumula en este 2012. Revelations se criticó por ser excesivamente continuista y no aportar casi nada ni a la trama de la saga ni a la jugabilidad de la misma. ¿Que tendrá Assassin´s Creed 3 que lo haga tan novedoso como se ha presentado?

Assassin's Creed 3 supone un salto cualitativo de la misma forma que lo fue el 2 respecto al original. Es sin duda alguna el mejor juego que hemos hecho hasta la fecha.

El nuevo motor AnvilNext nos ha permitido avanzar en lo que a gráficos se refiere, puesto que ahora gozan de una definición que no habíamos tenido hasta el momento. Así mismo, el gameplay se ha mejorado con nuevas experiencias como la parte de las batallas navales, que es una novedad dentro de la saga, o toda la parte que tiene lugar en plena naturaleza, que nos permitirá hacer cosas como por ejemplo cazar. Son escenarios que hasta ahora no habían sido explorados por los jugadores dentro de Assassin's Creed. Y, por supuesto, hemos mejorado algunos de los features del juego que ya existían: mejor free running, mejor comportamiento de los NPC's, montar a caballo, el sistema de combate, etc.

Es decir, que hemos introducido novedades además de pulir aún más aspecto que han estado presentes en los anteriores títulos de la saga.

GTM - Se rumorearon otras muchas localizaciones y épocas para la continuación de la saga, ¿por qué se ha elegido esta?

Al final, lo que hay que pensar es que la trama principal es la lucha secular de los Assassins frente a los Templarios. Eso es el hilo argumental común. No obstante, el equipo estudió muchas posibilidades y al final la decisión era difícil porque cada lugar, cada época, tenía algo que la hacía única. De todos modos, todas las opciones existentes se caracterizaban por ser momentos claves para la Historia de la Humanidad, y el inicio de la Nación más poderosa del mundo encajaba con esa idea. Además es un hecho que tuvo sus vínculos con Europa, puesto que los franceses y los ingleses estaban implicados y no hay que olvidar que la Revolución Americana fue la base para el resto de las revoluciones que tuvieron lugar en Europa en ese tiempo.

GTM -¿Qué sentido tiene ahora el corto Embers?

Embers sirve para plantear nuevas preguntas y para, al mismo tiempo, cerrar un ciclo. Es el fin de la vida de Ezio. Tras todo ese tiempo con nosotros, se merecía que contásemos cómo acabó sus días. Las conclusiones que quieran sacar los jugadores respecto a lo demás, eso ya es cosa de ellos.

GTM - Aparte del de Vita, ¿tendremos más Assassin's Creed en





la nueva localización o el siguiente será un AC4 en un nuevo marco temporal?

Ahora mismo estamos completamente centrados en Assassin's Creed 3 y en Liberation. Lo que venga en el futuro ya lo veremos entonces.

GTM - Se ha rumoreado mucho sobre que la mejor versión del juego está destinada a WiiU. Que va a ser la única capaz de mover el juego a 1080p y a 60fps. ¿Cuánto de cierto hay en todo esto?

En torno a Assassin's Creed siempre hay mucha rumorología. No entramos a comentar ese tipo de cuestiones.

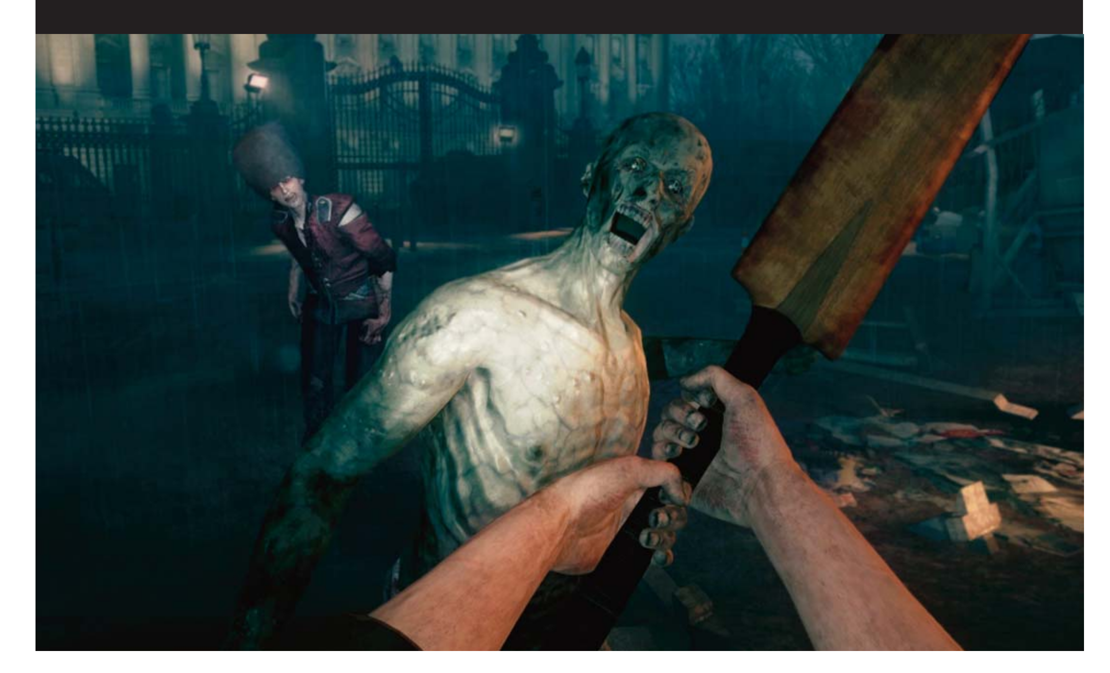
GTM – Paralelamente estás trabajando en un capítulo para Vita. Los AC de NDS y PSP fueron muy criticados y no tuvieron el éxito de sus hermanos mayores en sobremesa. ¿Liberation es un AC de sobremesa en portátil o tendrá diferencias jugables respecto a lo que ya conocemos?

La verdad, Assassin's Creed Bloodlines funcionó muy bien a nivel de ventas en nuestro país, así que esperamos hacerlo aún mejor con Assassin's Creed Liberation, porque este juego saca el máximo partido a las posibilidades de la consola portátil de Sony. Esto no es una versión, es un juego hecho de cero y diseñado específicamente para esta consola.

GTM - Se supone que Liberation ocurre en paralelo al Assassin´s Creed 3 de consolas y PC ¿Deberemos jugar los dos para conocer la historia completa? ¿Se cruzan de algún modo las dos tramas?

La historia de Assassin's Creed es muy compleja y amplia de modo que todas las versiones ayudan a comprender mejor la trama, y eso no va a cambiar ahora. Respecto a si se cruzan las tramas, no podemos comentar nada por el momento.

GTM - El gran bombazo de WiiU en el E3 ha sido sin duda alguna Zombi U. ¿Se ha barajado la posibilidad de trasladarlo a otras plataformas?



“El nuevo motor gráfico de Assassin’s Creed III nos ha permitido dar un paso hacia adelante con mejoras muy sustanciales a nivel técnico”

“Liberation explota las posibilidades de Vita. No es una adaptación. Es un juego completamente nuevo y diseñado espcíficamente para esta consola”

“La gran baza de ZombiU es la utilización del mando. Sin él no duraríamos ni un minuto en medio de tanto zombi”

Zombi U ha sido confirmado de forma exclusiva para Wii U.

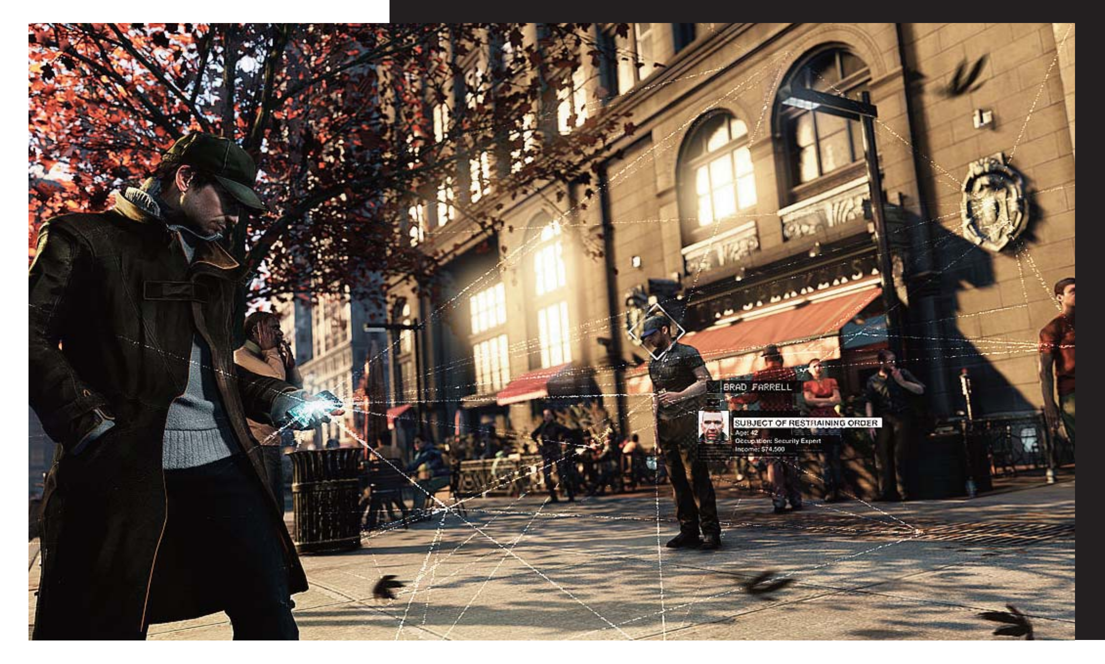
GTM - El mercado de los zombis está de moda, pero también da la sensación de estar muy saturado, ¿qué ofrece ZombiU que le desmarque del resto de juegos de infectados?

Los zombis nunca pasan de moda. George Romero hizo su Noche de los Muertos Vivientes en 1968 e instauró las bases de lo que hoy entendemos por zombis. ¿Cuántas películas ha habido desde entonces? ¿Libros? ¿Videojuegos? El terror es un género muy atemporal, porque el tener miedo es algo inherente a la naturaleza humana y nos encanta explorar esa faceta.

Ahora ya más específicamente hablando de Zombi U, la clave está en el nuevo mando de Wii U y las posibilidades que ofrece: desde hacer de francotirador hasta desbloquear puertas o usarlo como kit de supervivencia. Realmente es la clave del juego, sin él no duraremos ni un minuto en medio de tanto zombi. Además, el juego aporta un elemento de exploración importante que lo diferencia de un survival horror en el que lo único que tengas que hacer es disparar hordas de enemigos. El hecho de que no sea una cuestión de pegar tiros sin parar ayudar a que la atmósfera se haga más tensa.

GTM – Hablemos de Watch Dogs. Llegó sin hacer ruido y se ha convertido en la gran estrella de la feria. ¿Que tiene Watch Dogs que lo haga tan atrayente?

Watch Dogs fue una sorpresa incluso internamente, porque ha habido un gran secretismo en torno al título. Creo que la clave es que hemos sido lo suficientemente valientes como para enseñar algo totalmente nuevo y fresco en un momento en el que parece que nuestra industria se ha atascado un poco a nivel creativo, en un



momento en el que las compañías apuestan principalmente por secuelas.

Mucha gente se ha ido de la feria con la idea de que somos una empresa creativa dispuesta a arriesgar, y eso nos encanta, porque siempre nos guiamos por los principios de creatividad e innovación.

GTM -¿En qué fase de desarrollo se encuentra?

No podemos facilitar detalles al respecto.

GTM - El detalle y modelado de lo mostrado sorprendió hasta el punto de que la gente hablaba de una demo técnica o de un título para las consolas de la próxima generación. ¿Sobre qué máquina corría lo que pudimos ver en el E3? ¿Se verá así en todas las plataformas cuando llegue a las tiendas?

Lo que visteis en el E3 se jugaba desde un PC.

GTM - Se ha confirmado la posibilidad de interactuar a través de una aplicación para iPad y que esto supondrá una parte importante de su componente social. ¿Qué funcionalidades tendrá y como trabajará exactamente?

Tampoco vamos a facilitar detalles en este momento.

GTM - ¿Será un juego único o tenéis una nueva saga de éxito en vuestro portafolio?

Es muy pronto para decirlo. Desde luego nosotros no contamos con esa información. Lo que sí es cierto es que hemos visto comentarios en Internet diciendo que Aiden Pearce podría convertirse en un nuevo icono de Ubi como Sam Fisher, por ejemplo, y siempre es muy agradable el ver que el público conecta así de bien con nuestros héroes. Si es así, mejor, pero creo que es muy pronto para hablar de si aquí hay una saga o no cuando sólo se ha visto una demo.

"Watch Dogs ha sido una sorpresa para todo el mundo. Incluso para nosotros. Su desarrollo se ha llevado con un secretismo absoluto. Y lo que visteis en el E3 era su versión para PC"

GTM – Y de uno nuevo a otro que vive una segunda juventud. Han pasado varios días desde su presentación y aún no está claro si va a ser exclusivo de WiiU o multiplataforma. ¿Por qué este "ocultismo"? ¿A qué plataformas llegará? ¿Tendrá algún tipo de exclusividad temporal o de contenidos en alguna de ellas?

Rayman Legends ha sido anunciado como exclusivo de Wii U.

GTM - Origins sorprendió y dejó el listón muy alto, ¿que ofrecerá Legends a los jugadores para superarlo?



"Rayman Legends es imaginación pura en un mundo onírico que ofrece un montón de posibilidades. Eso sí, será exclusivo de WiiU"

Quienes lo han visto coinciden en el que con Wii U se han abierto nuevas posibilidades con el gameplay. Ese juego es imaginación pura, un mundo onírico en el que tantas cosas son posibles... Y ahora se puede explotar de una forma mejorada y ampliada gracias al controller de Wii U. La diferencia fundamental será esa, la forma de vivir esa experiencia de juego.

Una de las novedades del gameplay es el tener que sincronizarte con la música. Saltar cuando redoble el tambor, golpear al ritmo del bajo, acelerar durante el sostenido de guitarra, etc. El ritmo y la sincronización son claves en estos mapas musicales. Se podrá usar la pantalla táctil para eliminar enemigos, manipular plataformas, cortar cuerdas para limpiar rutas, y mucho más. También, gracias a la tecnología de giroscopio podrás mover y rotar las plataformas, y otras muchas cosas, pero que no os puedo contar por ahora...

GTM – Y siguiendo con los juegos presentados, para muchos Farcry 2 no llegó al nivel esperado ni alcanzó todo lo que se había prometido. ¿Supone Farcry 3 un nuevo intento por parte de Ubisoft Montreal?

Os aseguro que en Montreal se han tomado muy en serio los comentarios de los fans y los han tenido en mente en todo momento. Ya con lo que se ha visto hasta el momento ya se puede observar que no son iguales. Saben que la falta de contenido, los largos tiempos de desplazamiento, etc. fueron temas que minaron la calidad del juego y que tenían que ser solventados.

GTM -¿Entronca con la parte argumental del anterior o se trata de un título totalmente independiente?

Son títulos independientes.



Volvemos a una isla como en el primero pero no tiene nada que ver. Esto es un "nuevo comienzo", por decirlo de algún modo. Porque la esencia está ahí, pero a nivel argumental no ligarnos a títulos anteriores nos da mucha libertad narrativa a la hora de hacer que el jugador tenga una experiencia de lo más completa.

GTM - ¿Hasta qué punto será importante la supervivencia en la isla? ¿Qué deberemos en ese sentido hacer aparte de matar a todo enemigo que se nos cruce por delante?

La isla nos proporciona múltiples posibilidades, pero no vamos a revelar todo ahora. Habrá que esperar un poco. De todos modos, pensad que esto es Jason contra la Isla, ni siquiera contra Vaas. La Isla es la clave de todo, y ella le hará cambiar. Hasta aquí puedo leer...

Tened en cuenta que Far Cry no es una saga de shooters tradicional, sino que contiene además elementos de juegos de acción. Esa parte de exploración se ve facilitada por el mundo abierto y ampliará el número de cosas que podremos hacer en ella para conseguir salir con vida de allí.

GTM - Locura, demencia... ¿Cuánto de importantes serán en el juego?

Son la base de la línea narrativa. Queremos llevar al jugador a otro nivel, queremos que la experiencia sea totalmente envolvente, que deje de jugar y que sienta esa locura en sus carnes. La verdad es que podríamos decir que la verdadera protagonista de la historia es la demencia, porque es el hilo que en el fondo sirve de conexión a todos los personajes. Vaas está claramente desequilibrado (la escena del trailer en la que se pone una pistola en la cabeza y dice "¡Dispárame!" es muy intensa), pero no es el único (ya habéis conocido al Doctor Earnhardt y sus champiñones, por ejemplo). Si lo que el jugador busca es un shooter que se salga de lo corriente, los chicos de Montreal están desarrollando el juego perfecto para ellos.

GTM - Estáis dando mucho bombo a la campaña cooperativa a 4 jugadores, pero en otros casos esto ha provocado que el juego en solitario se haya visto afectado. ¿Cómo se resolverá esto?

Al final lo más importante no deja de ser la campaña individual, aunque sólo sea por el número de horas. Far Cry 3 es un juego enorme en el sentido de que tiene muchas horas de juego. El modo cooperativo para 4 jugadores tiene una historia propia y una duración que equivale casi a la de muchos juegos, mientras que la de la campaña



“Aunque se le ha dado mucho bombo a la campaña cooperativa de FC3, lo verdaderamente importante, aunque solo sea por número de horas, es la campaña en solitario”

“Splinter Cell Black List no es una vuelta a los orígenes. Sigu el elemento de acción. De todos modos las franquicias deben evolucionar, aunque eso no guste a todo el mundo”

“Splinter Cell BlackList llegará oficialmente en la próxima primavera”

individual puede ser cuatro veces más. Es mucho más completo. En realidad, no creemos que afecte para nada, sino que es el complemento ideal.

GTM – Otra franquicia grande de Ubisoft. Splinter Cell. Tras la exclusividad y el cambio de registro de Conviction, Splinter Cell vuelve a ser multi y parece que a retomar los orígenes de la saga. ¿Por qué? ¿No teméis que estos cambios puedan desconcertar al jugador?

Esto no es un regreso total al inicio. El elemento de acción se sigue manteniendo. De todos modos, las sagas deben evolucionar. Es difícil agradar a todo el mundo. Hay quieres prefieren ir cambiando y quieren que les sorprendamos y hay quienes son más estáticos en sus gustos. No hay una opción mejor que otra, depende de la experiencia de juego que se busque. Es por eso que para el estudio de Toronto es importante escuchar lo que dicen los jugadores en los tests, porque hay que encontrar el equilibrio justo.

GTM - Estas continuas idas y venidas en las distintas plataformas hacen que el argumento sea un tanto complicado de seguir. ¿Black List sigue con el final de Conviction, vuelve a Double Agent o supone una nueva vía argumental totalmente nueva? De ser así, ¿cuál es el punto de partida en esta ocasión?

Black List se sitúa en un momento posterior en el tiempo a Conviction. Siempre hay una línea que une todos los títulos, al fin y al cabo es la historia de Sam; todo tiene que estar ligado.

En cuanto al argumento, partimos de la idea de que en un momento dado, los EE.UU. tienen presencia militar en dos de cada tres países de todo el mundo. Para las Naciones disidentes eso no es aceptable y han lanzado un ultimátum con la lla-



mada Lista Negra, una cuenta atrás para una serie de ataques en escala contra intereses estadounidenses. Sam Fisher se nos presenta como el líder del recién formado 4th Echelon: una unidad clandestina que solo responde ante el presidente de EE.UU. Sam y su equipo deben dar caza a los terroristas por cualquier medio, y detener la cuenta atrás de la Lista Negra antes de que llegue a cero.

GTM - Después de ver los primeros videos resulta evidente la inspiración en movimientos de la serie Assassin's Creed. ¿Los targets de ambos productos son tan parecidos como para probar esta fusión?

Yo no lo llamaría fusión exactamente. Son juegos muy distintos, aunque haya algunos puntos que podríamos considerar afines. Por ejemplo, Assassin's Creed es un juego que te puedes jugar siguiendo una estrategia de más o menos sigilo. Pero está claro que no tienen nada que ver Altaïr, Ezio o Connor con Sam. Los gameplays son diferentes y exigen cosas diferentes del jugador. Este año en concreto se han incluido las funciones "Matar en Movimiento" y "Carrera activa" que le otorga mayor fluidez de movimientos a Sam y suponemos que de ahí vienen los comentarios.

GTM - Conviction presentaba una trama paralela cooperativa que era casi tan importante como el modo campaña individual. ¿Se repite la fórmula en Black List?

Por el momento no queremos anunciar nada sobre el multijugador

GTM - La demo mostrada en la conferencia de Microsoft ponía en evidencia un avanzado estado de desarrollo. ¿Lo vamos a ver este año?

El juego ha sido oficialmente anunciado para primavera de 2013.

"Black List se sitúa después de Conviction. Al fin y al cabo Splinter Cell es la historia de Sam, así que está obligado a ligar toda su argumento"

GTM - La franquicia siempre ha estado más ligada a Microsoft que a Sony. Bien por ser versiones más trabajadas en la generación anterior, bien por contar con exclusividades en ésta. ¿En esta ocasión vamos a encontrarnos diferencias?

El juego se ha anunciado para todas las plataformas y no debería haber diferencias entre unas y otras. Pero no os preocupéis, que si algo cambia, os avisamos■

¿El fin de los juegos sociales?



¿Recordáis Farmville? Seguro que sí. Es imposible olvidar la punta de lanza que dio paso a lo que conocemos como videojuegos sociales, esos que hacen de la interactividad con otros usuarios su modus operandi principal

Pero a diferencia del clásico modo multijugador, donde la interacción entre los jugadores es completamente activa y en tiempo de juego, en los juegos sociales suele ser de forma algo más pasiva y, más importante aun, usarse como sistema de propagación a base de notificaciones a usuarios que no juegan todavía.

Facebook es el sistema, porque podemos hablar en este caso de Facebook como un sistema más de juego, predilecto para el uso de juegos sociales. No sé vosotros pero yo estoy harto de recibir notificaciones del estilo "Fulanito tiene dos boniatos para tu granja" o "Menganito quiere ser tu chulo en Mafia Wars". Spam, eso es en lo que se han convertido para mi dichos mensajes, los cuales son la sal de la vida para los usuarios de esta clase de ocio digital. Pero ahora el problema que viene es otro, y es que parece que estos propios jugadores se están aburriendo.

Con la salida a bolsa de Facebook, y su consiguiente batacazo bursátil, están surgiendo los primeros rumores que marcan el fin de la burbuja 2.0, donde parece ser que se vendía humo en forma de información de usuarios a fin de ofrecer una publicidad más personalizada. No sé si esto será cierto, lo evidente es que el bache está ahí y está revolviendo las entrañas con el salto que está provocando.





De lo que sí estoy algo más seguro es de que se acerca el fin de los videojuegos sociales. Zynga, empresa desarrolladora de Farmville y numerosos otros juegos sociales más, salió a bolsa el pasado mes de Diciembre, y su evolución en el NASDAQ ha ido más cuesta bajo que una pista de esquí, sobretodo desde la salida a bolsa de Facebook, ya que algunos inversores de la famosísima red social habían invertido previamente en Zynga como un adelanto a la salida en Wall Street del Caralibro. Una vez este estuvo en el aire, las ventas de acciones de Zynga se pusieron de moda radicalmente.

Ahora mismo, con unas acciones cuyo valor rondan entre los 6 y lo 5,50 dólares, Zynga se encuentra ante un encrucijada. A un lado hay un abismo, el de aceptar su fin y hundir su barco. Delante tiene la posibilidad de seguir como hasta ahora, pero a medio plazo ese camino le llevaría al mismo abismo. Como última opción tiene la de cambiar su modelo de negocio, un camino nada claro hoy en día.

Como bien leo en Gamesindustry el problema de los juegos sociales más utilizados es que dependen hoy en día del navegador, más concretamente de Facebook, un sistema totalmente cerrado y que muta constantemente. Para evitar esta dependencia Zynga dio el salto a las plataformas móviles, pero ni aun así, parece despejar las dudas sobre su futuro.

La razón para comprender este aparente descarrilamiento de la empresa creo que es bastante sencilla. Zynga hace juegos, y sus juegos, a la larga aburren. Uno puede descubrir FarmVille, PetVille, Mafia Wars o

Los juegos de Zynga no presentan objetivos claros. Y al final, acaban aburriendo al jugador. Rara vez se incluyen mecánicas innovadoras y se basan en la repetición sistemática de sus fórmulas



cualquier otro título de Zynga y lo más seguro es que se enganche, pero seguramente será sólo temporalmente. El gran problema de los juegos tipo Farmville es que, a la larga, no ofrecen nada nuevo, simplemente hacen que el jugador acapare bienes virtuales en su terreno virtual. Es hacer uso directo del síndrome de Diógenes, del ansia más primitiva por acaparar cuantas más cosas, mejor.

No existe un objetivo claro en esta clase de juegos. Sí, será divertido mandas flores, muebles, animalitos o cualquier otra, pero no muy a la larga se convierte en una tarea absolutamente mecánica y repetitiva, algo que se hará cada día hasta el momento que uno se pregunte "¿Por qué leches hago esto?". La jugabilidad de los juegos sociales viene establecida por la cantidad de tiempo libre que quieras matar, nada más. No hay competición más allá de comparar granjas o similares, por lo que es totalmente comprensible que mucha gente termine cansada y aburrida de estar en una espiral sin aparente fin.

Es por todo esto que, personalmente, veo muy cercano el fin de los juegos sociales tal como los conocemos. La primera señal, la de usuarios cansados de las mismas mecánicas y que saltan de juego en juego buscando nuevas experiencias pero que se agotan rápidamente, ya lleva un tiempo patente. Ahora, con la segunda señal, el descalabro en bolsa de Zynga, queda más claro todavía que se está dejando de apostar por esta clase de videojuegos, al menos económicamente. Es el momento de diseñar el siguiente nivel en lo que a juegos sociales se refiere. La cuestión es ¿estará unido ese nivel con el de los videojuegos convencionales?

ROBERTO PASTOR
PODCAST GAME OVER




GAMES TRIBUNE MAGAZINE
Mayo 2011
Abril 2011
Marzo 2011
Febrero 2011
Enero 2011
Diciembre 2010
Noviembre 2010
Octubre 2010
Septiembre 2010
Revistas
gamestribune.com
Noticias
Contacto
ya no tienes excusas para no llevarnos contigo

GTM Opina:

A Nintendo se le acaba *su* cuento



Gonzalo Mauleón

Redactor Jefe de GTM

Poco han tardado en Kyoto en volverla a liar. La realidad ya no puede esconde que el usuario ya no manda, sino que comulga con ruedas de molino

Atizar a Nintendo es peligroso. Lo es por la legión de fans que saltan como abejas enfurecidas contra todo aquello que represente una amenaza a su statusquo. Y estoy prácticamente seguro que mucha parte de culpa es posiblemente la total y absoluta falta de autocrítica entre sus seguidores. Da igual lo que la gran N diga. Siempre habrá quien acate sus directrices sin ni siquiera cuestionarse si el resultado realmente repercute en mi beneficio. Y cuando ese hipotético individuo son millones, la situación toma tintes dramáticos.

¿Y todo esto a santo de qué? A santo de que como usuarios, compradores o público objetivo merecemos un mínimo de respeto y que no se insulte de forma tan descarada a nuestra inteligencia. 22 días. Eso es lo que ha tardado la compañía japonesa en negar la existencia de una revisión de 3DS en el E3 a presentar 3DSXL al mundo, fecharla y recibir críticas justificadas desde cada rincón del planeta.

Que la nueva máquina iba a llegar era algo que estaba cantado. Lo que ha sorprendido ha sido la bajeza con la que lo ha hecho. Y lo ha hecho por dos puntos. Uno, que no incluye el últimamente imprescindible segundo stick; y dos, se va a comercializar sin adaptador de corriente. Y espera, que el chiste termina cuando oyes la razón de esto último: "Porque tantos fans cuentan ya con una portátil de Nintendo anterior a este modelo, Nintendo 3DS XL no vendrá acompañada de adaptador de corriente." Es verdad. ¿Para qué voy a sacar un producto en condiciones cuando después puedo sacar



22 días ha tardado Nintendo en negar la existencia de una revisión de la máquina a presentarla al mundo



un pico vendiendo addons y periféricos necesarios para poder jugar, ya no como ellos imponen, si no mínimamente? Porque a día de hoy sin segundo stick puedo jugar. Sin cargador, no. Otra vez te has adelantado a tus rivales siendo la primera en esta ocasión en comercializar una máquina que con lo que viene en la caja va a haber mucha gente que no va a poder jugar.

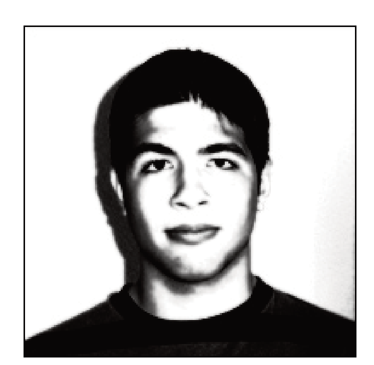
Habrá quien vea en esto un movimiento magistral, porque de todo tiene que haber bajo la capa del cielo. Y habrá, espero que muchos más, quien vea una marranada de un calibre bastante serio. Con esto inauguramos los Nintenderos de primera, aquellos que ya cuentan con un cargador del modelo anterior. Y los de segunda, a los que vamos a cobrar un canon por no confiar en nosotros previamente cobrándoselo aparte. Que vuelvo a repetir para el que no quiere leer, es imprescindible para encender la máquina.

Ah, por cierto, antes de acabar, no estaría de más indicar la dejadez con la que se va a tratar la llegada de Kingdom Hearts Dream Drop Distance a nuestro país. Que uno de los lanzamientos más importantes del año para su portátil no llegue con subtítulos en la lengua de Cervantes, clama al cielo. Si nuestra filial es incapaz de velar por nuestros intereses como consumidores frente a la desarrolladora, es preferible ahorrarse el lanzamiento. Pero claro, también habrá quien lo aplauda. Vivir para ver.

3DS XL no incluye segundo stick. Y puestos a recortar, tampoco cargador. Es posible que ni siquiera incluya caja y nos la den envuelta en papel albal. Lo último es broma. Todo lo demás, no

GTM Opina:

Nintendo y el E3



Octavio Morante

Redactor de GTM

No se puede decir que el E3 2012 haya sido de los mejores. La mayoría de las conferencias nos han dado sueño o incredulidad con la excepción de una Ubisoft con mucho acierto

Este mes he visto el E3 más flojo en muchos años. Si pensaba que superaría al también soporífero evento del año pasado está claro que me equivocaba.

Hemos visto a una Nintendo que en principio tendría que haberse resarcido de la confusa conferencia del año pasado para dejar bien claros todos los aspectos de la Wii U y enseñar buenos juegos para el lanzamiento. Evidentemente, no ha sido así. La cosa comenzó con Miyamoto saliendo a escena para mostrarnos Pikmin 3. Hasta ahí todo bien, la presentación fue buena y todo parecía indicar que la cosa iría a más. Craso error. De nuevo, otra decepción. De repente Reggie empezó a aburrirnos y a dar entrada a presentaciones de juegos que no eran ningún bombazo.

La guinda la puso la propia Nintendo con la presentación del juego, según la Gran N maravilloso, llamado Nintendo Land. En fin, es evidentemente demasiado pronto para juzgarlo e incluso parece entretenido e ingenioso algunas veces en el uso del mando.

La pregunta está clara: ¿era ese el juego estrella con el que Nintendo quería cerrar la conferencia? ¿Era esa la imagen que quería dejar? ¿Tendría sentido haber presentado como bombazo el Wii Sports con Wii? Aún no se sabe cómo se lanzará el juego, si será independientemente o incluido de algún modo con la consola a modo de demostración. Tampoco se sabe a ciencia cierta la profundidad e interés del mismo ni tiene sentido criticarlo a estas alturas. Lo que critico es la postura de una Nintendo aparentemente acomodada en el éxito (a pesar de unos resultados finan-

No tiene sentido juzgar a Nintendo Land tan pronto pero, ¿de verdad era el mejor juego para cerrar la conferencia?



cieros no demasiado buenos). No se puede mostrar una consola con tantos años de desarrollo con ports de PS360, juegos multiplataforma retrasados y sólo con honrosas excepciones como Zombie U y sin mostrar ningún juego de las infinitas franquicias de Nintendo salvo Pikmin y un Mario 2D.

En cualquier caso, no mostraron nada que te hiciera saltar de la silla y lo único que pensé a lo largo de la conferencia fue "ahora viene Smash Bros". No llegó, al parecer porque aún está demasiado verde para ser mostrado. ¿De verdad no han tenido años suficientes para planificar algo en condiciones? ¿De verdad que ninguna de las cabezas pensantes de Nintendo se dio cuenta de que lo que estaban mostrando causaría indiferencia en el mejor de los casos?

Ahora es momento de que reflexionen sobre el futuro que le espera a su nueva consola de sobremesa. Lo lógico hubiera sido evitar los muchos fallos que tuvieron con Wii y quedarse con lo bueno. Sin embargo, no han sido capaces de demostrar si de aquí a 3 o 4 años la Wii U seguirá en condiciones de ejecutar los juegos multiplataforma. Y además de no dejar claro el futuro a medio plazo tampoco han dado especiales motivos para comprársela en su salida. Y todo esto lo dice alguien a quien le encantan las franquicias de Nintendo pero cuando es el único pilar que sostiene a una consola corre el riesgo de derrumbarse.

Las franquicias de Nintendo siempre han sido un buen motivo para hacerse con sus consolas pero no deben renunciar a los multiplataformas

Si no son ciertas, ahí andarán



Puede que las características filtradas sean un bulo. Pero si no son ciertas, no me parece nada descabellado pensar en esa configuración. 1080p y 60Hz debería ser el estandar mínimo con el que deberíamos jugar en la próxima generación. Y todo lo filtrado ya nos asegura de largo esa posibilidad. La verdadera Alta Definición



Gonzalo Mauleón
Redactor Jefe Games Tribune

Difícil tesitura la de defender rumores. Y de antemano tengo que asumir el rol de perdedor asumiendo como un bulo lo de los documentos desclasificados, misteriosamente eliminados y del que no se sabe mucho más que el de que un día salieron encima de la mesa de alguien, y éste decidió publicarlos. Hasta ahí acepto dossier como bulo al que no creer.

Pero claro, la generación actual está dando sus últimos coletazos. Y no han sido pocos los desarrolladores que exigen un cambio de hardware para poder seguir dando rienda suelta a su búsqueda de ser capaces de poner más polígonos en pantalla que nadie. Y para mover esos bichejos hace falta algo más que 512mb de RAM y un procesador de 3GHz.

Te doy la razón y debo coincidir contigo que no más elementos en pantalla y texturas HD hacen a algo mejor juego. Y que el problema real está en el hecho de que a día de hoy una mala decisión comercial por apostar por algo que no vende te puede condenar a la desaparición. Eso que tú llamas historias. Pero eso no quita para que el salto tecnológico sea algo necesario. Es mezclar churras con merinas, como dicen por aquí. Pero lo que me deja un tanto perplejo es que me pongas como ejemplo a Wii como el camino a seguir. Que sí, que su rendimiento comercial está fuera de toda duda. Pero a la hora de recibir juegos en condiciones y no titulillos de tres al cuarto con el que juegas 15 minutos antes de aburrirte, se ha quedado muy atrás con respecto a las otras dos. A eones.

La potencia es algo necesario. Si me apuras vital en un terreno como el tecnológico, que es el que nos ocupa. Y si van a ser plataformas destinadas a ser nuestro centro de juego para los próximos seis, siete u ocho años, no lo veo para nada descabelladas. A día de hoy no son prestaciones de ultimísima gama, y un

De dónde viene toda la historia

A lo largo de todo el mes de junio, mucho se ha debatido sobre la aparición de unos documentos que supuestamente marcarían el camino a seguir para desarrollar la sucesora de X360, Estos datan de 2010 y la máquina saldría en 2013 a un precio que nunca superaría los 299 en territorio americano.

Según los documentos, estaríamos hablando de una potente estructura interna, donde destacan características como el formato Bluray, el 3D nativo, las opciones de Anti Aliashing 8X de alto rendimiento o la versión de Kinect 2.0.



pecero enconado como tú sabe mejor que nadie que el precio de los componentes se devalúa de un día para otro. De aquí a que salga la futura 720 o Durango o como quiera Gates que se llame, no solo va a haber en el mercado unos cuantos que los superen ya no solo en precio, sino también en prestaciones. ¿Caro? hoy puede que sí. Nos puede parecer que sí. De aquí a año y medio, no tanto. Y dentro de tres igual nos estamos lamentando por no haber metido una gráfica de 2GB en vez de 1 para poder aguantar el tipo frente a los juegos más punteros de PC. Pero claro, entramos en una paradoja de que es necesario dar ese paso evolutivo, todo el mundo quiere su máquina lo más puntera posible. Pero amigo, nadie quiere pagar por ello.

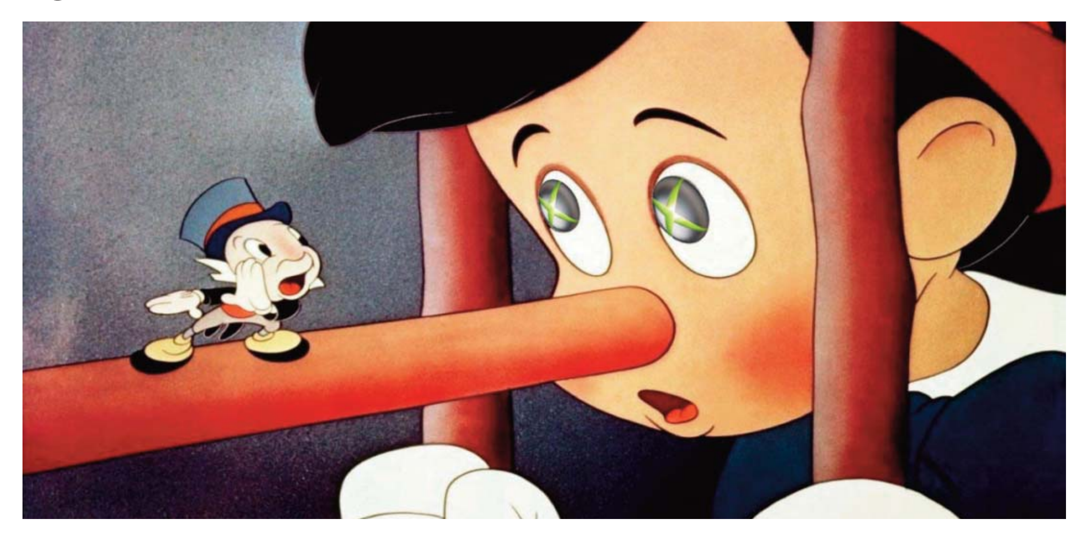
Pero claro, podemos pagar por algo que realmente lo vale y en su justa medida. O bien pagar la marca. Y no pongo aquí ejemplos, pero esto ocurre en las consolas y hasta cuándo vamos a comprar galletas al supermercado de la esquina.

Y sí, esto es una carrera y una demostración de haber quien monta más RAM que el otro. Puede que haya gente que haciendo gala de su supina ignorancia piense que 8 o 16 núcleos en paralelo y que luego su arquitectura sea un infierno a la hora de programar es mejor que algo más modesto pero más benévolo y sin oscuros cuello de botella. Yo no me escondo. No entiendo ni más que cualquiera. Pero saber que doblas en potencia a tu rival ya no solo te granjea una cuota de mercado significativa, sino que puede decantar una venta a tu favor. Y fíjate tú, Nintendo no ha revelado sus entrañas ni en esta ni en la anterior. Y no lo hacen porque si lo hicieran sería de dominio público, y no solo de los más entendidos, las precarias prestaciones frente a sus rivales. Millones de ventas perdidas.

Hay quien decide jugar la baza de la diversión por encima de todo. Y esa fórmula es perfectamente válida para el jugador ocasional. Desde luego se antoja muy corta para el sector más tradicional. Llámalo hardcore, o simple aficionado que pasa más de 3 horas a la semana con su consola y que espera jugar a algo más que las franquicias gastadas de siempre.

Que la supuesta filtración sea un movimiento interesado me crea pocas dudas. Son ya muchos años en esto y la enfermiza cautela y secretismo con el que se guarda todo hace totalmente imposible que nadie estornude sin que el jefe lo sepa. Así que como para robar unos documentos que deben marcar la arquitectura de la nueva máquina. El Santo Grial.

Que te lo crees tú



En pleno ocaso económico, los rumores que rodean a este proceloso mundo que es el de los videojuegos, siguen siendo una constante en las webs especializadas del sector. Por un lado Playstation 4, y por el otro; Microsoft con su Xbox "720". Dos nuevas máquinas de las que se especula hasta la saciedad. ¿Serán verdes? ¿Serán rojas? Lo de siempre. Bla,bla,bla...



Dani Meralho
Redactor Games Tribune

Si hay algo obvio en esto de la industria de los **videojuegos**, es que el cambio de generación trae consigo nuevas tecnologías, mejores gráficos y por ende, mayores posibilidades. Pero si a esto le sumamos la necesidad de un hardware más potente para hacer realidad todo este conjunto, el consiguiente quebradero de cabeza para el usuario hasta hacerse con el nuevo sistema está más que asegurado.

Y todo esto entre rumores y habladurías. Promesas pinochescas en la mayoría de los casos, y a veces simples verdades. Que a nosotros vuelven locos y a la competencia ponen en sobre aviso.

Esto que es totalmente cierto, ha sido el modo de vivir esta industria del ocio desde hace veinte años. Y tanto desarrolladores como videojugones lo hemos disfrutado como enanos. Auténticos infantes en torno a este gran círculo **especulativo**. Así ha sido y así lo seguirá siendo por muchos años. Y no me quejo.

Pero el problema es que actualmente, estos pequeños retazos de información utilizada de forma deliberada, y que antaño constituían la auténtica salsa que daba vida a nuestra afición, se han convertido en todo lo contrario. Un sinfín de comentarios absurdos, **irrelevantes**, y hasta me atrevería a decir que en algunos casos hasta cómicos. Pero imprudentes.

A estas alturas todos sabemos cómo se mueve el, cada vez más, brillante y **oportunista** negocio de los videojuegos. Lo hicieron en el pasado y lo siguen haciendo en la actualidad. Cualquier cosa es un claro objetivo para especular: desde el formato que utilizará la consola, hasta la potencia en coma flotante de su procesador. . Que si 8 núcleos, que si 16, que si con la nueva consola podremos ir a la Luna... La misma cantinela de siempre confeccionada por los mismos autores. Una y no más. Santo Tomás.

La estrategia es bien clara; apartar del punto de mira los ob-

GTM Patcher Mode On

Emulando a todo un gran personaje y en base a lo filtrado, me atrevo a realizar mi propio vaticinio.

Características de la nueva Xbox:

-Xbox Infinity como nombre: porque me gusta como suena.

-8gb de memoria. Porque 4gb es lo actual.

-3Tb de disco duro.

-8 núcleos.

-Gráfica equivalente a lo último de 2012.

-Ni Blu Ray ni nada parecido. Formato digital. En su defecto un disco propio con el código necesario para la descarga.



jetivos reales, a fin de que **Sony** o Nintendo traten de tirar del hilo y concentrar sus esfuerzos en otras áreas. Una mentira, una verdad... conjeturas... ¿qué más da? El caso es tener a la gente ocupada con algo. Pero es que esto es muy gracioso, ya que al igual que yo lo pienso, a la competencia le pasará tres cuartas partes de lo mismo. Y no es que yo haya descubierto la pólvora. Esto es así. En resumen; tácticas industriales y mafiosas que bien podríamos ver en cualquier otra gran empresa contra sus competidores. Nada que parezca sacado de un libro de ciencia ficción. **Microsoft** sólo intenta marear la perdiz. Y la culpa es más de quien le hace caso que de ellos mismos.

Otro punto no menos importante, y por el que más me decanto como repulsivo ante los rumores, es que el modelo actual planteado en el sector de los videojuegos está completamente caduco.

Y entonces nos volvemos a los foros. Grandes templos de sabiduría popular. Donde la gran mayoría aplica su descontento harta de tanta potencia gráfica, en detrimento de lo que verdaderamente les importa: Mejores historias, mejores guiones, inteligencia artificial y multijugador. Todo sin que por ello se sacrifique la experiencia de juego.

Y es posible. **Wii** triunfó siendo la máquina con menos potencia de toda la generación. Con unas ventas excelentes y llegando a todo tipo de públicos. Pero Microsoft otra vez vuelve a presumir de... potencia. Una característica que no deja de ser insuficiente, ya que hace falta mucho más para contentar a la población de jugadores. Cansados ya de que la calidad de un juego se mida por lo que entra por los ojos.

Unas nuevas capacidades 3D con soporte para Kinect mejorado, que son del todo escasas ante una tecnología a la que todavía le queda otra década para asentarse. Actualizable mediante software.

Soporte físico en **Blu-Ray**, dándole protagonismo a un formato poco valorado y que apenas ha causado sensación en la distribución de películas. Del que posiblemente dentro de unos años hagamos trizas como en su día se hizo con el **DVD** tradicional. Eso sin contar que el futuro camina hacia el abandono de lo físico en favor del digital.

Un “poderoso” hardware ya anticuado nada más hacerse noticia el rumor. Un documento con 56 páginas que misteriosamente ha sido retirado con diligencia de la red. Sospechoso... ¿verdad?

¿Y el precio? Unos 300 dólares previstos para su salida. Y es que nadie da calidad a cuatro duros, y menos con la que está cayendo. Que no es poco.

NGD Studios



Bajo el acrónimo NGD, siglas que esconden Nuevo Grupo de Desarrollo, existe un grupo empeñado en poner a América Latina dentro del mapa en lo referente a desarrollar grandes apuestas de videojuegos. Experiencia e ilusión, les sobran

NGD Studios es hoy en día una de las más grandes promesas en la industria de los videojuegos en América Latina. De origen argentino, uno de sus primeros trabajos fue el videojuego de Mis Ladrillos, unos bloques lúdicos similares conceptualmente a los famosos Lego. Pero el título con el que nacieron y que hoy es insignia de este estudio, es el aclamado Regnum: Online, un exitoso MMORPG con raíces latinoamericanas que desde 2007 cosecha jugadores de todas partes del mundo.

Regnum Online (también conocido en otros lares como Realms: Online) no tiene nada que envidiarle a otros MMORPG, actualmente posee una gran comunidad de jugadores activos y circulan en la red trucos, consejos y videos de gamers realizando proezas con sus personajes, tal como sucede hoy en día con cualquier otro videojuego masivo de estas características.

La hazaña más reciente de NGD Studios tiene que ver con la distribución digital: En 2011, logró consolidarse como la primera empresa argentina que ingresa a Steam, precisamente con su juego Bunch of Heroes, un divertido top-down shooter cooperativo, con una historia absurda e hilarante, y con un apartado gráfico de lo más moderno.

Y si se trata de poner en claro su versatilidad, no podemos dejar afuera el desarrollo de Maldark - Conqueror of Worlds, título que NGD Studios ha creado para Cartoon Network. Este juego emula el MMORPG ficticio en el que viven sus aventuras los protagonistas de la serie Level Up, que se emite en USA y está pronta a estrenarse en el resto del mundo. Aunque, claro, en este caso se trata de una aventura single player, y una muy divertida. Desde su lanzamiento el año pasado, Maldark - Conqueror of Worlds está disponible para ser jugado en forma gratuita desde el propio sitio web de esta cadena televisiva.

Puedes visitar Regnum Online desde este enlace
http://www.regnumonline.com.ar



- En primer lugar, seguimos nuestra alianza con Cartoon Network. Actualmente estamos trabajando en un videojuego online de una serie de la cual no podemos decir el nombre pero que es actualmente exitosa y cosecha muchos fans.
- Por otro lado, estamos comenzando a desarrollar un nuevo juego masivo (ya contamos con un prototipo), para el cuál nos encontramos buscando financiamiento.
- Uno de nuestros equipos a su vez, está trabajando en un nuevo juego multiplayer para Steam, del cuál por ahora adelantaremos de que usa el motor Unreal.
- Y finalmente, estamos desarrollando algo que la gente nos pide hace tiempo: la secuela de Fly Kiwi Fly para iPhone. La primera parte fue lanzada por Hungry Game que fue nuestra división mobile hasta que la fusionamos recientemente con NGD Studios. El nuevo título será desarrollado en Unity y obviamente en 3D, a diferencia del primero.

Los cuatro proyectos de NGD Studios en boca de Cesar Guarinoni, Director de Producción

Santiago Figueroa - Ya que te tengo aquí, te pregunto: ¿Cómo ves el panorama del desarrollo AAA en Argentina y de empresas como NGD Studios desarrollando juegos AAA en un futuro?

Cesar Guarinoni - El talento está, el problema para llegar a realizar juegos AAA en Argentina hoy en día es la financiación. Los AAA son proyectos enormes y hay pocas empresas que se animan a jugarse a un desarrollo tan grande, incluso con la amplia experiencia que hay en el país. Por eso plataformas como iOS y Steam hoy en día resultan tan atractivas, porque nos permiten brindar calidad AAA en productos un poco más pequeños.

SF - Una pregunta más ¿Qué opinas del desembarco de Square Enix como publisher en América Latina?

CG - Me parece una muy buena jugada de parte de Square Enix. Japón, Europa y USA ya están muy explotados, y no cabe duda de que hay que expandirse a nuevos territorios. En otra época America Latina hubiese sido un lugar muy verde para apostar en desarrollo, pero hoy ya no es el caso. Hoy contamos con verdaderos profesionales.

Regnum Online fue lanzado allá por 2007. Con cinco años a sus espaldas, podemos encontrar servidores para jugar en alemán, inglés, español, y recientemente también en portugués. A día de hoy sigue contando con la confianza de una comunidad asentada. Algo muy dificil en un sector tan competitivo

SANTIAGO FIGUEROA
CORRESPONSAL GTM SUDAMÉRICA (BBAA)

desarrolla: Black Pants · **distribuye**: Black Pants · **género:** plataformas · **texto/voces:** español · **pvp:** 9,99€· **edad:** 0+

Tiny and Big: G. Leftovers

Corta piedra, mueve piedra

Intentando ofreceros siempre lo mejor, GTM abre su cajón de los secretos con otro título de corte indie que promete ser el comienzo de una gran saga. Una prueba más de que el arte puede ser también, videojuego



Seguidores como somos desde hace tiempo de esta sección, no es de extrañar que aquellos más curtidos en este ocio que son los videojuegos, seamos capaces de distinguir los primeros síntomas de cansancio del panorama independiente. Títulos muy parecidos y de idéntico planteamiento, revisiones actualizadas de algunos clásicos, y otras opciones más insulsas que no dejan de ser una mera excusa para recaudar. Juegos, al fin y al cabo, bastante normalitos y sin nada destacable que los haga diferenciarse del resto.

Nos guste o no, y pese a que de momento son tan equiparables las ocasiones en que nos quitamos el sombrero como las que no, esto es así. Y lo que antes era novedoso y original, ahora se ha convertido en el pan de cada día. Indies los hay, y por todas partes. Demasiados...

Por suerte para aquellos que buscamos algo más que un pixel

La fórmula creativa de este título, aunque no es la primera vez que se hace uso de ella, es sin duda la más acertada para este tipo de juegos

en movimiento, siempre hay honrosas excepciones a las que hincarle el diente. Productos sencillos desarrollados por profesionales que cada cierto tiempo consiguen dar con la tecla adecuada.

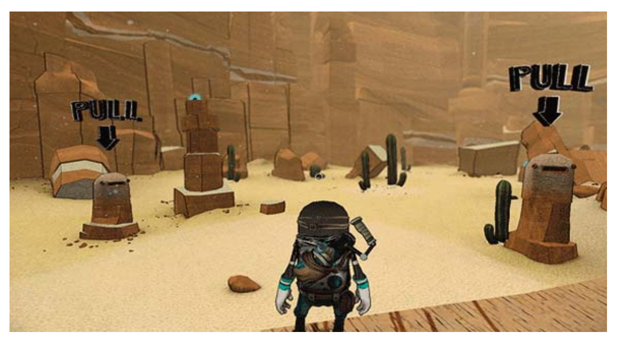
Este es el caso de **Black Pants**, una desarrolladora compuesta por sólo seis personas, y que pretende con este primer episodio de una cifra aún por determinar, colarse y hacerse hueco en el mercado.

Con **Tiny and Big: Grandpa's Leftovers**, sus creadores aplican una fórmula creativa similar al cómic que, pese a que no es la primera vez que se hace uso de ella, es sin duda la más acertada para este tipo de juegos.

Apodado como **Episodio uno** --existe un episodio cero usado como beta y prototipo en su web-- el protagonista de este título, un "nerd" inventor --término sajón con el que se denomina a una persona abocada en vida al estudio y a la labor científica o intelectual-- tendrá que abrirse paso a través de un enigmático desierto, persiguiendo a alguien llamado Big y que dejará a su paso toda una estela de problemas. Todo por unos roídos calzones, herencia póstuma de su abuelo. Sí... Oh... Yeah...

Aunque tratar de transformar el escenario para proseguir en la aventura no es la primera vez que lo vemos, lo novedoso es que para ello contaremos con la ayuda de un laser que corta piedra, una cuerda para enganchar bloques y varios misiles con el que desplazarlos. Elementos muy bien dispuestos a modo de puzzle con el fin de usar el ingenio del jugador.







Conclusiones:

Nos encontramos ante un juego que llama la atención ya no sólo por su grafismo, sino también por una banda sonora más que aceptable y la suerte de poder pasarnos los niveles de la forma que queramos. Cortar los bloques de piedra en el ángulo y dirección preferidos, ofrece al jugador un amplio abanico de posibilidades y de formas. Algunos de los niveles, son todo un reto para los más osados. Pero en general, y no descuidando al público que busca un juego sencillo, Tiny and Big cumple y divierte.

Por qué debes seguirlo:

Porque sus desarrolladores prometen diferentes episodios en los próximos meses. Y a tenor del resultado, muy posiblemente no tarden en llegar.

Positivo:

- El estilo cercano al cómic le infunde una personalidad propia que ya muchos otros títulos querrían.
- La banda sonora cuadra perfectamente con el contexto por el que nos moveremos.
- Obligarnos a pensar cómo será nuestro siguiente paso en este colosal desierto, más que un incordio es todo un acierto.
- Su precio. Muy barato para la gran calidad que ofrece. Y además en tres soportes: Pc, Mac, y Linux. En Steam.

Negativo:

- Para algunos jugadores los escenarios pueden resultar algo vacíos.

TEXTO: Dani Meralho

No solo Juegos

Nuevos 52: JLA

La (nueva) Liga de la Justicia



Geoff Johns es el guionista responsable de haber devuelto tanto a la vida como a la primera línea editorial a Linterna Verde y a Flash. Dos héroes que podían fácilmente volverse ridículos han ido ganando cada vez más adeptos gracias a historias en las que ser "súper" no es la característica principal, sino tan importante como ser rubio o moreno.

Además se mantuvo fiel a la esencia de ambos personajes pero reviltalizándolos por completo, dándoles un buen repertorio de secudarios, caracterizándolos y diferenciándolos perfectamente del resto de héroes.

Entre otros trabajos, también para DC está Blackest Night, Brightest Day y Flashpoint.

Jim Lee es un dibujante que siempre ha sido sinónimo de calidad. Tocó la grandeza en 1991 cuando dibujó el cómic más vendido de la historia (X-Men 1), y todos hemos visto la serie de dibujos de los mutantes de Marvel basados en sus diseños de personajes.

También trabajó con Frank Miller (el autor de 300 y Sin City) en una obra que cuenta cómo Batman y Robin se conocieron, y es actualmente uno de los máximos dignatarios de DC.

Pues estos dos desconocidos han hecho que un marvelita como yo acabe comprando la Liga de la Justicia, ya que ellos son los autores, y sólo puedo decir que da gusto leer algo hecho con tanto cariño.

MJ: BAD 25 aniversario

Mucho por descubrir

Que Michael Jackson es un genio no lo puede discutir nadie. Ni siquiera sus más exacerbados detractores ni a quienes no les gustara su música.

Que Michael Jackson es una máquina de hacer dinero, tampoco.

Como fiel seguidor desde mi más tierna infancia (aún recuerdo la casette blanca y naranja de Thriller), me gustaría que le dieran un tratamiento más correcto a todo el trabajo no editado que Michael Jackson realizó, sin embargo SONY (que no son tontos) no puede dejar escapar a semejante gallina de huevos de oro y va sacando el material inédito del Rey del Pop con cuentagotas: sólo diez canciones en un disco de progresión irregular, cientos de recopilatorios con una "demo" de alguna canción que ya se encuentre en ese disco...

Pero parece que ahora van a hacer algo mejor.

Este año es el 25 aniversario del tercer album en solitario de Michael Jackson, titulado "BAD", que vendió entre 45 y 50 millo-

Película polémica de culto, autores de calidad intachable y la continuación del mito



nes de copias. Pues para celebrarlo, va a salir a la venta una edición especial de este disco que contendrá 3 CDs y un DVD.

Uno con el mismo disco de 1987.

Otro con varios inéditos, demos y remezclas que el propio Michael Jackson hizo durante aquella época.

El tercero con las pistas de audio de un concierto de la gira BAD en Wembley, Inglaterra.

El DVD, par terminar, será el propio concierto.

La edición especial incluye varias cartas, un libreto de ilustraciones nuevo, y un poster del propio artista.

Esperemos que a partir de ahora se le de el mismo trato a todos sus trabajos.

El Resplandor

REDRUM



A estas alturas de la vida, cuando las películas de miedo lo único que dan es asco, y el suspense y tensión se confuden con pasividad y aburrimiento, es cuando uno ve “El Resplandor” con otros ojos.

Seguramente la verías de niño y te daría un miedo puro. De adolescente ni siqueira le perstarías atención por reirte antecualquier palabra que pudiera sacarse de contexto. De adulto... te sobrecoge.

Desde el primer fotograma, la película inspira angustia, claustrofobia, cordura y juicio perdiéndose más rápido que un piojo en la melena de Bob Marley.

El argumento no es ninguna maravilla. El doblaje en español es espantoso. La protagonista femenina es... algún día se me ocurrirá un adjetivo para ella.

¿Entonces a qué se debe el éxito mundial de esta cinta? A mi parecer, a dos factores:

1 - Una de las mejores actuaciones de Jack Nicholson capaz cambiar de sereno a desequilibrado sin que se noten cambios en su cara.

2 - Un guión basado en lo que no se dice. Lo que no explican es tan importante o más como lo obvio.

Todo el mundo sabe que el protagonista se volverá loco, pero la ignorancia, la vulnerabilidad, los cambios tan drásticos en una persona por el menor detonante... ¿Llevamos todos un asesino dentro esperando salir?


Games Tribune Magazine
G+M
El mejor sitio para gamers



The Last of Us

El "tapado" de Naughty Dog

La ceremonia de los VGA volvió a mostrar una exclusiva, que en esta ocasión sorprendió a propios y extraños, sacando a la luz el nuevo trabajo de Naughty Dog. El cual ya a causado unas enormes expectativas a jugadores de todo el mundo.

Los rumores lanzados antes de los VGA, más concretamente después de las declaraciones de su presentación, el cual decía que Sony iba a presentar una IP totalmente nueva y espectacular, daban como favoritos en las "quinielas" a una especie Smash Bros con personajes de Sony y que sería desarrollado por Sony Santa Mónica o Naughty Dog.

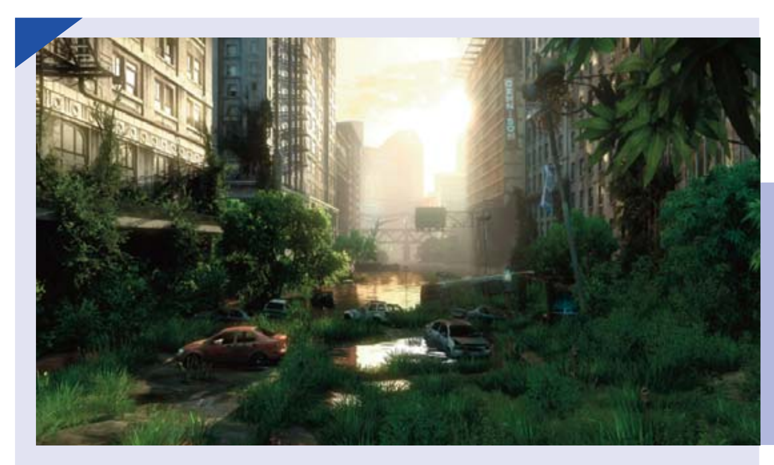
Después de unos videos que salieron a la luz días antes de la entrega de premios, uno de catástrofes mundiales y otro de un hongo que dominaba a



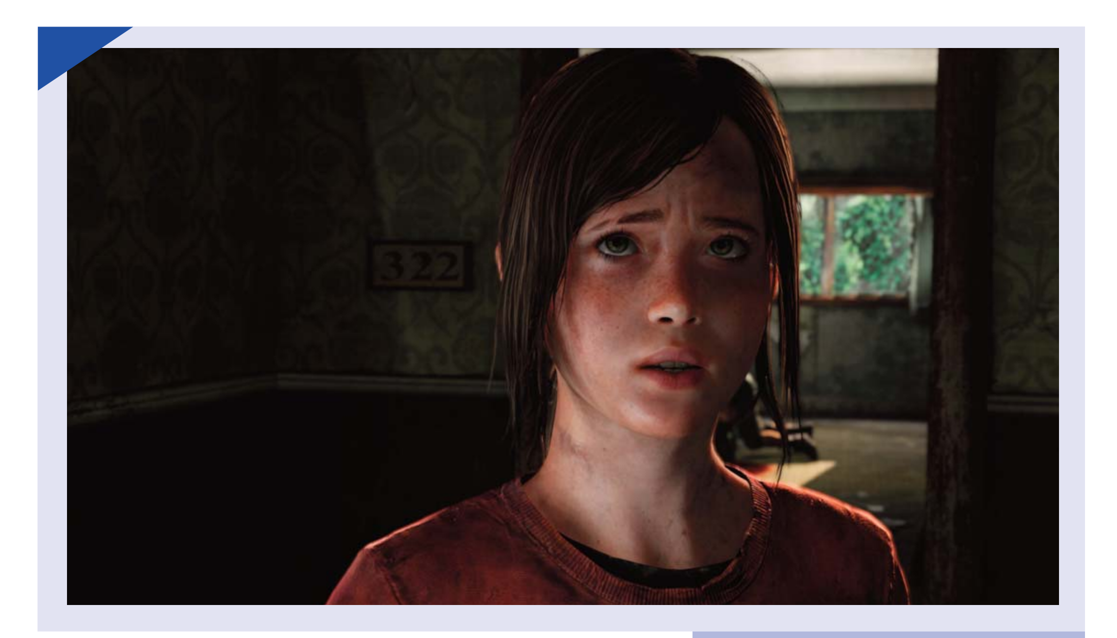
Los enemigos nos podran acechar en cualquier momento y no solo eso, al parecer si nos descubren nos perseguiran para poder alimentarse

una hormiga se difuminó la idea de ese “Smash Bros”, creando así una mayor expectación.

Entonces llegó el 10 de Diciembre y por fin pudimos salir de dudas. Los rumores solo acertaron, en parte, en una cosa: Naughty Dog estaba detrás del proyecto. El juego se presento con un sorprendente tráiler realizado con el motor gráfico del juego, uno de esos videos los cuales ves y lo primero que piensas una vez acabado es que debes ponerlo de nuevo porque acabas de darte cuenta que uno de esos proyectos únicos acaba de pasar por tus ojos. En poco más de dos minutos y medio podremos ver un hombre de mediana edad y una chica de catorce años que se encuentran en lo que bien podría ser un hotel, totalmente descuidado y derruido, donde conviven con personas muertas y mutiladas y parajes ensangrentados. Escuchamos sonidos sobrecogedores como si de muertos vivientes se trataran y observamos como ambos personajes deben enfrentarse a seres infectados que han perdido el control y buscan la sangre. Finalmente nuestros ojos se transportarán hacia el exterior y veremos calles desoladas, coches abandonados y ausencia a pri-



Los escenarios estarán plagados de vegetación, eso si la desolación de un mundo postapocalíptico estará presente a lo largo del juego



Ellie será una redención para Joel pueda volver por el buen camino y desquitarse de sus malas acciones

mera vista de cualquier rastro de vida humana.

De él pudimos saber que llevan unos dos años de desarrollo, prácticamente comenzaron al término de Uncharted 2. Lo que más nos ha llamado la atención es el secretismo con el que se ha realizado el desarrollo del mismo hasta su presentación, de lo que podemos deducir que el estudio tiene grandes ambiciones con él.

Centrándonos en las declaraciones del equipo vamos confirmando distintos datos.

Los protagonistas serán Joel y Ellie, una niña de 14 años y un hombre, que no serán padre e hija. Según Neil Drukmann, director creativo del proyecto, la pequeña Ellie será la única opción de redención para Joel. Estaremos en un "nuevo mundo" donde a primera vista prácticamente parecen no quedar con vida seres humanos y nos encontraremos vagando solos por las calles, pero nos daremos cuenta de que nos perseguirán tenebrosos enemigos, infectados por los hongos, que harán que pese a estar en un contexto de soledad nunca nos sintamos tranquilos ni seguros y tengamos que ejercer un continuo movimiento Nómada. Pero no queda ahí la cosa, si no que "En The Last of Us lo importante será el camino, la especial relación que se establezca entre Ellie y Joel, más allá de lo terrible que sea la amenaza que los rodea y las acciones que tendrán que llevar a cabo para sobrevivir."

También que beberá de las raíces de Enslaved, aquí también tendremos una pareja de personajes en un entorno ciertamente apocalíptico y todo debido a que Mark Richard, diseñador jefe de Enslaved, forma parte ahora de Naughty Dog y del

equipo de trabajo concreto de este proyecto.

Como hemos comentado antes el video mostrado "in-engine" nos va dando una idea de la calidad gráfica que tendrá el juego, con un nivel de detalle superrealista que probablemente supere a lo visto en Uncharted 3.

Otro apunte que pudimos conocer es que no se trata de un Survival a la vieja usanza, puesto que en declaraciones de Straley dice que el juego "tiene un poco de todo: terror, acción, aventura y disparos. No podemos decir que sea un Survival Horror o un juego de acción. Lo mismo estamos creando un nuevo género. A nosotros nos gusta llamarlo 'Survival Action".

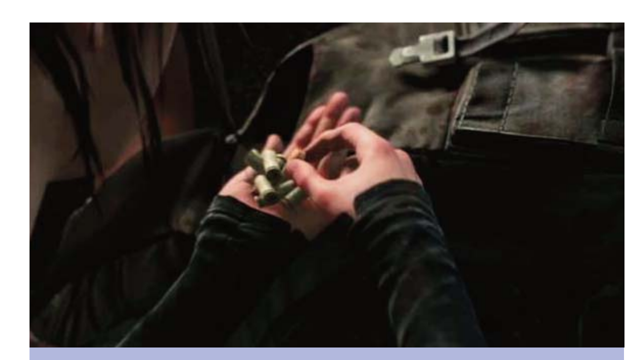
A parte de esto, se confirma que la toma de decisiones estará presente a lo largo de la historia así como la investigación será una parte importante, llegando a tener más libertad que en Uncharted pero de una manera más "controlada" respecto a la que pudiera dar un Sandbox.

Otro aspecto que habrá que tener en cuenta es el apartado sonoro, el cual estará tratado con extremada delicadeza. De ello podemos dar fe ya que contará con la colaboración de Gustavo Santaolalla, para el que no le conozca, este compositor argentino ha ganado dos premios Oscar por sus trabajos con las bandas sonoras de Brokeback Mountain y Babel. El cual ha comentado que aceptó participar en el proyecto porque The Last of Us no será el típico juego al uso. Del cual destacó la gran importancia de la historia del mismo.

Con todo lo comentado anteriormente no es de extrañar el furor que está causando en todas las redes sociales y foros de la red. En los cuales cada nueva información es esperada como "agua de mayo".



Al parecer no solo tendremos a los "infectados" como enemigos, sino que también tendremos la amenaza de los supervivientes



Da la sensación que la exploración será vital, puesto que en un mundo donde todo escasea hay que aprovechar todo lo que se encuentre

Valoración:

Hablar de Naughty Dog es hablar de calidad y de buen hacer. Es increible como este equipo ha podido conseguir un nivel tan alto de Hype con sólo un trailer de 2 minutos, pero viniendo de quién viene es normal.

Nosotros, con lo poco que hemos podido ver, nos mostramos impacientes por que vayan apareciendo nuevos detalles y videos in-game del juego.

Sin duda es un juego que ha dejado en la sombra a los distintos bombazos que se anunciarón el gala en la que este se presento,como pueden ser el esperado Diablo III algo que es digno de mencionar.

TEXTO: JORGE SERRANO

Project C.A.R.S.

Cuando el realismo se te queda pequeño

Para quienes Gran Turismo y Forza MotorSport se les queda pequeño, tal vez encuentren respuesta en C.A.R.S. Un nuevo simulador que pretende llevar esta faceta hasta límites enfermizos

En una época en el que el crowfounding está en boca de todos, Ian Bell, de Slightly Mad Studios quiso ir un paso más allá: conseguir hacer el mejor simulador de coches de todos los tiempos basado en el apoyo de todo aquél que quiera participar. Desde 10€ podemos ser inversores de este prometedor proyecto y ver repercutida nuestra confianza en beneficios.

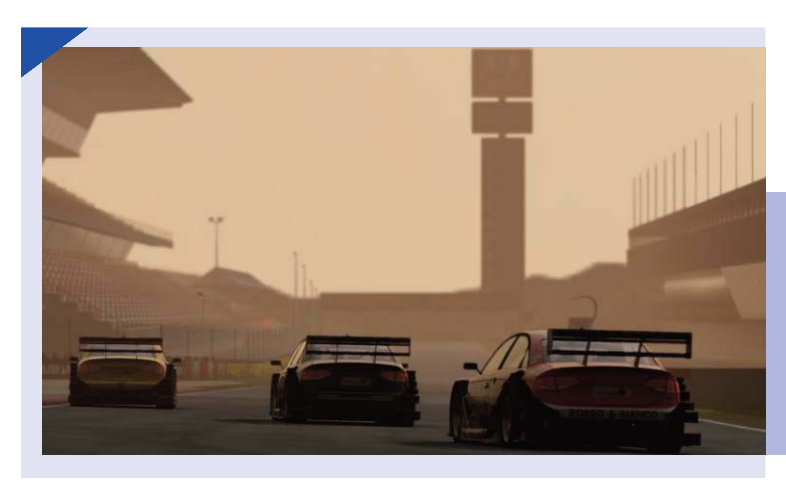
Con un ciclo de desarrollo marcado en 18 meses, el proyecto se encuentra ya en un avanzado estado de gestación, tal y como podéis observar en las cap-



Project C.A.R.S. va a contar con varias categorías de coches. Desde el karting hasta las 24 horas de Le-Mans, pasando por la Fórmula 1

turas que acompañan a este texto. Y es que aunque los modelados ya dejan bien a las claras el magnífico trabajo que se ha llevado a cabo hasta el momento, aun falta bastante tiempo para que podamos verlo, ya que su fecha de salida no será nunca antes de que acabe el año. Y ojo, habrá versión para consolas, tanto para PS3 como para X360. Para PC contará con compatibilidad con DirectX 11, así de requerir un mínimo de 3,00 GHz de doble núcleo y una gráfica nVidia 9600 GT 512Mb. La versión para consolas promete mantener las principales características de la versión para PC sacrificando la carga gráfica. De todas maneras aunque ya están confirmadas ambas versiones, el port no comenzará hasta haber dado por concluido totalmente el juego para ordenador.

Basado en el notable motor gráfico que vimos en Shift 2 Unleashed, el título quiere posicionarse como el mejor simulador de todos los tiempos. Es por ello que no solo vamos a encontrar reproducciones muy fieles tanto de vehículos como de circuitos (falta por ver si se solucionará el tema de licencias y podamos verlo con sus nombres reales), sino que se



Hasta la propia densidad del aire de cada región del mundo va a tener su incidencia en nuestro pilotaje. No se había hecho nunca



El modelado se ha llevado a niveles extraordinarios. No es una imagen de photoshop. Es una captura in-game

está poniendo mucho empeño en trabajar en profundidad todo el tema de manejo de reglajes, configuraciones y elementos atmosféricos que, como en la vida real, repercutirían de forma directa en nuestro pilotaje.

Ejemplos de esto último podemos encontrar en el hecho de que el tanque de gasolina va a tener bastante protagonismo no solo a la hora de llevar el combustible, sino que su posición y cantidad va a incidir de forma directa en el comportamiento de nuestro vehículo. Eso por no hablar de la propia densidad del aire, la irregularidad de la superficie, la degradación real de nuestros neumáticos. Una frenada a fondo puede significar un plano y que los pesos del coche se vean seriamente afectados: o la misma vibración resultante.

Tal es el trabajo empleado en recrear la realidad hasta sus últimas consecuencias que la iluminación está jugando un papel fundamental en este campo. No solo va a contar con los habituales ciclos día-noche, sino que se ha recreado el azimut (altura y posición del sol para cada lugar y día del año), así como los ciclos lunares y su visibilidad en periodos nocturnos. De nuevo llevado hasta el extremo al considerar el alejamiento real de la luna con respecto a la Tierra. Cada año que pase la veremos más pequeña tal y como pasa en la realidad.

Pero claro, de nada serviría todo esto esfuerzo si no viene acompañado de un buen modo carrera. A fín de cuentas el eje central de todo juego de coches que se precie. Es por ello que vamos a poder participar e ir promocionando desde el karting hasta las 24 horas de LeMans, pudiendo tomar parte de campeonatos tan punteros como NASCAR, las Indy Series, Cam-

peonatos de Turismos y Gran Turismo, la DTM, la Fórmula 1 y 2 o el mundo de los Rallys. Y pudiendo a su vez asumir el rol de un solo piloto, o bien el de controlar y gestionar toda una escudería. Como podéis ver, ambición es algo que no le falta.

Pero si algo quiere conseguir C.A.R.S. es que cojamos afición a la hora de configurar nuestro coche. Lejos de las habituales propuestas de reglajes predefinidos a los que solo los más osados deciden meterle mano, el título de Slightly Mad va a profundizar mucho en el apartado de ingeniería. Para ello contaremos con una Escuela de conducción. Si bien a través de ella vamos a poder ir aprendiendo a identificar cuales son nuestros puntos fuertes y débiles, tanto propios como del vehículo, también vamos a poder avanzar en la gestión y configuración de los parámetros de estos últimos. Con ello y a través de una serie de elementos capitulares tendremos que ir cumpliendo una serie de objetivos a la vez que aprendemos como mejorar nuestro paso por curva, como conseguir mejor velocidad punta o bien a gestionar mejor nuestra carga aerodinámica para aumentar la vida de nuestros neumáticos. El equipo de desarrollo ha incidido mucho en la importancia de la Escuela. No quieren que sea un mero tutorial, sino el punto lógico al que debemos acudir si queremos mejorar nuestra habilidad con el volante.

Y si algo ha explotado en los últimos años ha sido la gran importancia de los modos multijugador. Project C.A.R.S., al menos en su versión para compatibles va a contar con servidores dedicados Aun no se han revelado datos de cuantos vehículos y jugadores simultáneos será capaz de albergar, aunque las cifras que se manejan hablan de 16.



Y si ya estáis aburridos de tanta F1, siempre podéis echar unas carreras en LeMans a los mandos del R18 TDI



Coches actuales, y de época. Como este Lotus 49 de Fórmula 1 de 1968 que ha revivido para la cita

Valoración:

Si cumple con todo lo que promete, es de largo, el mayor y mejor simulador de coches de todos los tiempos. En PC es muy probable que llegue a conseguirlo. Las versiones liberadas hasta el momento del estado de desarrollo así lo demuestran. Donde sí que tenemos más dudas es en qué puede verse recortado en su paso a las consolas. Es más que evidente que va a haber un bajón gráfico. Pero si logra mantener todo el resto de opciones podemos estar ante un proyecto que haga historia y que marque el camino a seguir durante los próximos años.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

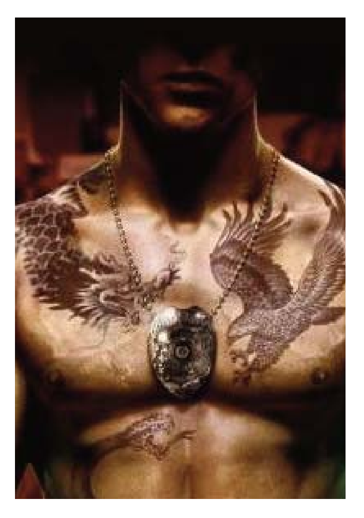




Sleeping Dogs

Un sandbox con nombre propio

Dentro de poco podremos disfrutar de un nuevo sandbox que promete acción a raudales, persecuciones espectaculares, combates increíbles y sobre todo mucha diversión. ¿Estáis preparados para todo lo que promete ofrecer este título?



Cuando oímos el término sandbox probablemente venga a nuestra cabeza de forma instintiva las siglas GTA , y más ahora cuando la quinta entrega de la saga ha sido anunciada. Sería precipitado y muy temerario afirmar que Sleeping Dogs viene para convertirse en el nuevo referente del género, pero creedme si os digo que, a tenor de lo visto hasta el momento, tiene argumentos de peso para intentarlo.

Sleeping Dogs es un sandbox que ha sido influenciado notablemente por títulos anteriores dentro del género siendo el referente más claro la saga Grand Thief Auto. Sería absurdo negar tal hecho, pero a pesar de estas influencias los chicos de United Front han querido dotar al título de características propias que le confieran una fuerte personalidad.

Así, Sleeping Dogs lejos de convertirse en un juego clónico, posee un carácter propio y diferenciado, ofreciéndonos experiencias y sensaciones que muchos de nosotros echábamos en falta en numerosos sandbox. Y es que Sleeping Dogs ha sabido conjugar como se suele decir lo mejor de



Nuestro protagonista podrá utilizar los elementos del escenario para realizar acciones que nos dejaran con la mandíbula desencajada

cada casa para ofrecer un juego que consigue aunar los puntos fuertes de varios títulos.

El enfoque de la trama a todas luces cinematográfico bebe directamente del tratamiento que RockStar confiere a su franquicia. En Sleeping Dogs podremos sentirnos protagonistas de una historia a la altura de lo guiones de John Woo, donde la acción y la velocidad serán claves para mantener un ritmo frenético presente en todo momento.

Una de las peticiones más populares entre los seguidores del género de los sandbox era la inclusión de un sistema de combate más profundo que nos brindara un abanico de opciones más amplio. Sleeping Dogs ha sabido recoger estas demandas y ha implementado un sistema de combate con unas similitudes evidentes al existente en Batman Arkham Asylum, que de buen seguro conseguirá sorprendernos con las opciones que atesora. Profundo, con un mimo patente en cada movimiento por el detalle y la estética, encaja a la perfección con el carácter cinematográfico del título.

Antes mencionábamos que la acción y la velocidad juntamente con la trama se convertían en los verdaderos protagonistas del título, pero no es de todo cierto.

El sistema de combate cuerpo a cuerpo que encontraremos en Sleeping Dogs nos recuerda inevitablemente el de Batman Arkham Asylum. Al igual que en él, podremos realizar combos, contraataques y hasta acabar las peleas con espectaculares movimientos

Existe otro protagonista que se encuentra a la altura de los primeros. Estamos hablando de la ambientación de la que goza el juego. La trama discurre en la ciudad de Hong Kong y su recreación se muestra espectacular. Por lo que hemos podido observar los escenarios están muy cuidados y complementan a la acción de forma magnífica.

Nuestra manera de resolver las misiones nos otorgará experiencia que desbloqueará nuevas habilidades

Aquí encontramos una de las cualidades más llamativas de Sleeping Dogs. Se trata de la posibilidad de interactuar con los escenarios durante el transcurso de los combates. Podremos realizar movimientos especiales a modo de "fatalities" utilizando el entorno que nos rodea. Así, podremos introducir la cabeza de un personaje poco colaborador en un retrete o ensartar directamente a un enemigo utilizando un gancho que cuelga del techo. Este aspecto sin duda añade un plus a los combates consiguiendo convertir cada enfrentamiento en algo único.

Otra de las credenciales que presentará Sleeping Dogs se basa en la evolución de nuestro personaje. Iremos acumulando puntos de experiencia a medida que avancemos en la trama principal o realizaremos las numerosas misiones secundarias existentes, que dependiendo de nuestro comportamiento o actuación incrementará nuestra reputación como policía o como criminal. Estos puntos de experiencia a su vez nos permitirán desbloquear nuevas habilidades de nuestro

Una historia digna de la gran pantalla

Podríamos definir lo visto hasta el momento en Sleeping Dogs como una oda a la acción digna de llevarse al cine.

Sleeping Dogs cuenta con una trama adulta, seria y muy bien estructurada, en la que encarnaremos a Wei Shen, un policia de origen chino que es elegido gracias a sus habilidades para infiltrase en las triadas de Hong Kong.

Wei deberá progresar desde el último escalafón de la organización hasta poder llegar a las más altas esferas para así desarticularla o, por el contrario, dirigirla si se deja conquistar por el lado oscuro.

La trama se desarrolla en la ciudad de Hong Kong, donde las triadas han impuesto su ley



personaje, específicas de cada rama.

No podemos acabar de hablar de Sleeping Dogs sin mencionar otro de los pilares en los que se sustentará el juego y que no es otro que las persecuciones sobre vehículos. Estas persecuciones encajan a la perfección en el conjunto el juego y aportan una experiencia que poco tiene que envidiar a la que ofrecen títulos exclusivos de conducción arcade como Need For Speed.

Como viene siendo habitual dentro del género tendremos multitud de opciones de personalización para nuestro personaje. Estas opciones no serán meros añadidos estéticos sino que influirán en la jugabilidad pudiendo afectar a nuestras habilidades.

Todo lo que hemos podido ver de Sleeping Dogs no hace más que reforzar la sensación de que se convertirá en uno de los grandes títulos del presente año y nos hace ser muy optimistas de cara a su lanzamiento. Ahora tan sólo hay que ¡aguantar hasta su lanzamiento!









Una de las señas identificativas de Sleeping Dogs es la espectacularidad de la que hace gala en todo momento

Valoración:

Estamos ante un juego que a tenor de lo mostrado puede convertirse perfectamente en el tapado del año. Posee los mimbres necesarios para convertirse en una apuesta ganadora que ha sabido reunir y combinar a la perfección multitud de aspectos que si bien ya estaban presentes en otros títulos, nunca antes habían sido implementados a la vez.

TEXTO: SERGIO COLINA

Anarchy Reigns

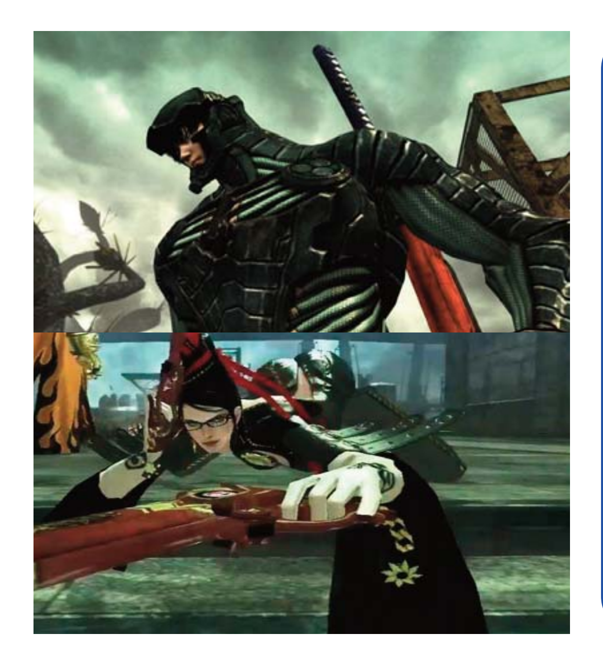
La violencia solo engendra violencia... y diversión

Hombres rudos y mujeres fatales se da cita, y también cera de la buena, en lo nuevo de Platinum Games, que sigue la estela de su juego Madworld. La violencia y el caos se apoderarán del mundo en el acertadamente titulado Anarchy Reigns

Reconozcámoslo, nos encanta liarnos a mamporros. Será por liberar estrés o nervios del día a día, pero el caso es que gozamos como enanos ante la posibilidad de romperle los morros a una figura hecha de píxels. Desde los tiempos de Double Dragon nos fascina el meternos en la piel de un titán urbano con puños de acero capaz de hacer frente a lo que se le ponga por delante. Platinum, como tantos otros antes que ellos lo saben bien, y también saben que hay algo que nos gusta incluso más si cabe: hacerlo con amigos, o con desconocidos, que



Motosierras, cachiporras, pistolas, látigos de hielo... Todo vale en el campo de batalla cuando reina la anarquía



¿A tí no te había pegado yo antes?

El regreso de algunos personajes pertenecientes a Madworld da una sensación de continuidad y de cohesión a un universo que poco a poco Platinum está encargándose de cimentar.

No solo por la vuelta de Jack y Baron, personajes bastante peculiares de por sí y que no desentonan en absoluto aquí, sino más que nada por la aparición estelar de una Bayonetta que se ha convertido en poco menos que el personaje emblema de la compañía. Nos quedamos sin una secuela -por ahora- de las aventuras de esta bruja y su particular estilo, pero a cambio podemos volver a manejarla para repartir estopa, ojalá que con todo su cargamento de combos.

más da, vía Internet.

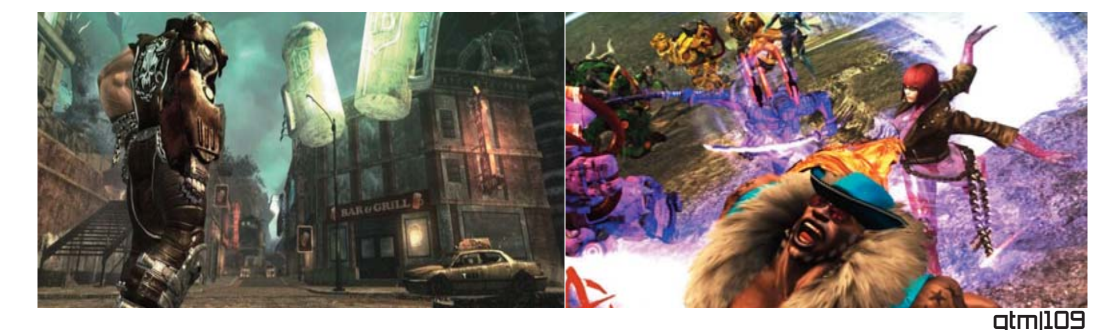
Por ello, tras brindarnos el festival de combos y acción que supuso Bayonetta, por no hablar de esa estupenda retaguardia, o el despliegue adrenalínico que provocó Vanquish, los chicos de Platinum vuelven a lanzarse al ruedo de la acción con un género este de los beat'em up que han demostrado conocer bastante bien.

Anarchy Reigns viene con buenas credenciales. No en vano encontraremos en él a personajes familiares procedentes de Madworld, e incluso parece que la bruja hipster adicta a los chupachups también lucirá palmito en este nuevo juego. Todos ellos se reunirán bajo la batuta de Atsushi Inaba, responsable del mentado Madworld para crear una sesión de tortas y violencia a troche y moche que, además, podremos disfrutar online.

Porque eso es, básicamente, la piedra angular de Anarchy Reigns, salvo que más que piedra es un dolmen entero, un pilar de unos 50 metros de alto en torno al cual se edifica el resto del juego. Y no es baladí la cosa, ya que no son pocos los usuarios que disfrutaron con los anteriores productos de Platinum, ni los que le hacen ascos a montar una buena gresca por las redes.

Y vaya si hay opciones para ello. Platinum nos propone en Anarchy Reigns un modo historia, imprescindible por otra parte, pero no tendremos que luchar solos si no queremos. Habrá modos de batalla por equipos, para cascar cráneos en grupo, que eso, quieras que no, hace amistades. Por parejas o por equipos más amplios, el compañerismo bien entendido no tendrá trabas en Anarchy Reigns. Y si el cuerpo nos pide despiporre, incluso podremos organizar una Battle Royale en toda regla gracias al modo de todos contra todos que vendrá incluido en el juego.

Parece que opciones para la





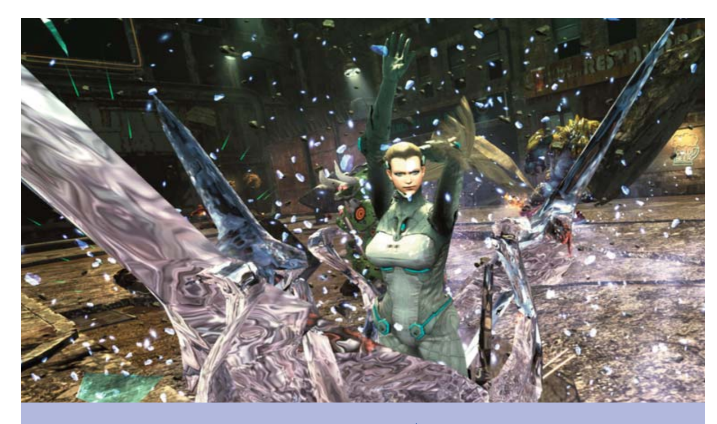
Blacker Baron y sus "puños sexys de fuego" son algunos de los alicientes del peculiar plantel de luchadores variados que presenta Anarchy Reigns

diversión no faltarán en lo nuevo de Platinum, pero ¿qué hay de los intérpretes de esta anunciada sinfonía del caos? Pues sus desarrolladores aseguran que serán muchos, variados y, como os comentábamos renglones atrás, familiares. Casos como el de Jack, al que los veteranos de Madworld no necesitan que se les presente, pero para el resto baste decirles que es un guayabo de unos dos metros de altura por otros tantos de anchura y de aspecto poco amistoso a juzgar por la motosierra que lleva unida a su brazo derecho.

A Jack se le unirán personajes como Sasha, una mujer de hielo en el más amplio sentido de la expresión, capaz de usar sus habilidades para lanzar ataque a modo de látigo o de dejar a sus rivales congelados cual filete de mero. Zero, en cambio, opta por la vía del ninja del espadazo y tentesieso. Cortar antes de que te corten, es lo que hay. Con Big Bull sobran las explicaciones, es justo lo que su nombre indica: un mostrenco blindado con forma de toro y un martillo que dejaría acomplejado al propio Thor.

El plantel sigue y sigue, con personajes de variado aspecto, personalidad y habilidades: Matilda, Garuda, el orondo Oinkie, Durga, Nikolai Leo... Todo ellos con pintas de haberse escapado de una maratón de Mad Max y como para no querer encontrárselos por la calle. Pero si hay uno que el que firma esto cree que captura el espíritu de lo que Platinum pretende con este juego, ese es, sin ningún género de duda, Blacker Baron. Otro viejo conocido de Madworld, Baron es un pimp de reglamento, un chulazo de color que lleva el funky en las venas y que con su chaqueta larga de piel y su sombrero se lía a somantas sin complejos.

Ese es el mensaje que Platinum nos envía con sus juegos en general y con Anarchy Reings en particular: fuera convencionalismos, estamos aquí para divertirnos a guantazos y hacer el burro lo que sepamos y más. Total, el mundo en que transcurre el juego ya está hecho un asquito.



Cuidado con Sasha o te dejará helado. Y no solo en sentido figurado. Los poderes de control sobre el hielo de esta mujer son temibles

Entornos postapocalípticos con estructuras derruidas donde lo mismo da ya que caiga una bomba que veinte serán la tónica general para nuestra vista. Partes que además responderán a nuestros ataques y movimientos como parte de un apartado técnico en que Platinum parece querer poner mimo. El comportamiento de partículas, luces y fluidos será un aliciente más en las batallas cuando veamos que las salpicaduras de sangre o de los fluidos vitales que corresponda, está a la orden del día, o que del choque entre las poderosas armas de los varios contendientes saltan chipas o puede que algo más.

Francamente, Anarchy Reigns tiene una pinta muy, muy descerebrada. Y es justo a lo que aspira. No importa qué pueda haber causado el aparenta cataclismo sobre el que ponemos los pies, lo que importa, y lo que realmente nos vende Platinum, es una sinfonía de caos, acción y violencia sin más pretensión, en apariencia, que la diversión cruda.

Por desgracia, Anarchy Reigns lleva una racha un tanto aciaga en lo que a su progreso se refiere, tanto que de estar previsto inicialmente para principios de 2012 se nos ha terminado yendo al próximo 2013, y todavía sin fecha concreta en el momento de escribir estas líneas. Se estipula que se será a lo largo del primer trimestre cuando este juego vea la luz, pero tras la sangría de retrasos, esperemos que ya contenida, los aficionados han llegado a preocuparse seriamente.

Con todo, la propuesta de Platinum y Sega para llevar de nuevo la locura a PlayStation3 y Xbox 360 está sobre la mesa. Una propuesta en apariencia sencilla, sin mucho trasfondo y que va directa al grano: lucha, lucha y más lucha. Entre pocos o entre muchos lo mismo da. Platinum no quiere que retengamos más adrenalina de la necesaria, y parece que está dispuesta a conseguirlo. Si lo logra, ya nos va bien.





Los distintos modos de juego ayudarán a dar más vida y profundidad a la experiencia desenfadada y alocada que propone el juego

Valoración:

Vale, Anarchy Reigns no será una obra de Shakespeare en cuanto a argumento y profundidad, pero tampoco lo pretende. Platinum es muy consciente de lo que se trae entre manos y sabe que al público le gusta si se le presenta bien y está bien hecho.

La apuesta es clara y la intención es buena, pero las dudas surgen principalmente por esos retrasos continuos que el juego ha venido sufriendo y que lo han congelado la friolera de un año entero. Pero si los desarrolladores de Bayonetta siguen con su buen hacer, es posible que tengamos uno de los juegos más gamberros y divertidos de jugar en red de la generación. Por desgracia, no lo sabremos hasta el año que viene.

TEXTO: JUAN E. FERNÁNDEZ

TES V Dawnguard

La hora de los vampiros

Dawnguard expande la experiencia de Skyrim, obligándonos a tomar partido entre los Vampiros, o la Guardia del Alba. El primer DLC que llegará en nuestro idioma a mediados de julio

Posiblemente sea una de las expansiones más esperadas del año. No en vano Bethesda las concibe prácticamente como un juego en "miniatura". Por escasos 1600MSP (unos 20€ al cambio), desbloquearemos escenarios, misiones, tramas, poderes y un sinfín de nuevas situaciones. Tan solo desentrañar la historia principal ya nos ocupará alrededor de 20 horas.

Como suele ser habitual, a todo esto se añade un buen puñado de nuevos enemigos, siendo el más destacable los dragones legendarios, Complicados de en-



Nuevos escenarios, enemigos y armas. Se incorpora la ballesta como arma a larga distancia. Más lenta que el arco, pero mucho más efectiva

contrar, pero con una dificultad que promete poner a prueba al jugador más experimentado. A su vez se introduce la ballesta como arma a distancia. Más efectiva que el arco, pero de recarga más lenta.

Dawnguard toma sentido si hablamos de los vampiros. Una de las pocas quejas achacables al título original venían provocadas por las pocas ventajas que tenía el vivir como uno de ellos. Seguir la senda de estos presentaba muchos más inconvenientes que ventajas. Así que para paliar esta situación, la expansión nos propone optar por esta vía, a la vez que se reequilibra todo lo concerniente a convertirnos en uno de ellos.

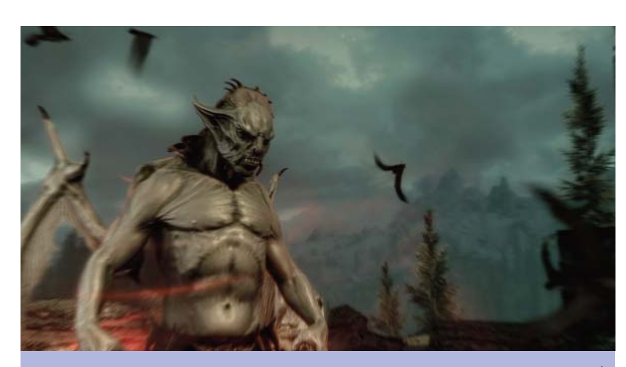
Y es que aunque la dualidad presente en todo el título se traslada a este DLC, donde debemos elegir si formar parte de la Guardia del Alba o seguir los pasos del Señor Vampiro Harkone, de un estilo muy similar a la guerra civil que asolaba estas tierras, lo cierto es que el juego está pensado para explotar esta segunda vía.

¿Y por qué? Porque optar por ser un vampiro nos desbloqueará una nueva rama de poderes muy jugosos. Lord Vampire no solo tendrá una transformación específica, sino que además desbloqueará una serie de habilidades como nuevos movimientos para esquivar, un mayor poder de ataque, controlar a NPC caídos en combate e incluso poder desvanecernos momentáneamente en una nube de murciélagos.

Pero no solo esta búsqueda de un nuevo orden social acapara la totalidad de la expansión. Y aunque gran parte de toda esta cruenta batalla tome cuerpo en Tamriel. Esta lucha se trasladará por momentos a Soul Cairn, un plano espectral paralelo, donde la vida está completamente agotada. Un mundo consumido por su propia agonía donde mora la mismísima muerte. Los videos publicados hasta ahora ya dan buenas muestras de la angustia que es capaz de transmitir.







Transformarnos en Lord Vampire desplegará todo nuestro potencial físico. Además tendremos nuevas habilidades para explotar

Valoración:

Downguard ya ha sido lanzado en su versión inglesa, aunque para poder disfrutar del contenido íntegro en castellano vamos a tener que esperar hasta mediados de julio.

Volviendo a salirse de los patrones de las expansiones al uso, nos propone 20 horas de contenido extra en la que debemos elegir entre los Vampiros y la Guardia del Alba. Por calidad-precio-número de horas siguen yendo 4 pasos por delante de cualquier competencia a la hora de crear contenidos. La única pega que podemos encontrarle de momento es que los anglosajones ya lo pueden disfrutar, mientras nosotros tenemos que esperar alguna semana más para echarle el guante. Aunque todo llegará.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN



Tales of Graces F

El rol japonés más allá de Square Enix

Sin llegar al tirón popular y repercusión de los Final Fantasy, la saga Tales of cuenta con una buena legión de seguidores en Occidente, que han visto como se les ha maltratado con una distribución discontinua e irregular de sus títulos



Y el camino de Tales of Graces F hasta nuestras tiendas tampoco ha sido sencillo. Tales of Graces llegó como exclusivo de Wii a Japón en 2009, pero nunca salió del mercado nipón. Un año después, Namco Bandai anunció Tales of Graces F, una versión mejorada para PS3 que parecía que tampoco llegaría al mercado occidental, pero en esta ocasión sí, Namco Bandai se ha animado a dar a la saga otra oportunidad por nuestras tierras, y llegará el 31 de agosto a las tiendas europeas, mientras que los jugadores americanos pueden disfrutarlo desde el pasado 13 de marzo.

Tales of Graces nos lleva a un mundo conocido como Efinea. La población de Efinea hace uso de una sustancia llamada Arles que se compone de otra llamada Cryas que ha permitido el florecimiento de su civilización. Los tres reinos que componen Efinea:

Tales of Graces F será el sexto juego de la saga principal que llegará oficialmente a nuestro mercado de un total de los 12 que consta la serie

Windor, Strata, y Fendel buscan en el Arles la dominación de los otros reinos. En la remota región de Windor se encuentra la ciudad de Lhant, donde el hijo mayor del señor feudal, Asbel, es un brillante y alegre niño que pasó su infancia sin preocupaciones, hasta que un encuentro fortuito le lleva a alistarse caballero de la academia de la capital. La trama de Tales of Graces tiene lugar siete años después del incidente. Asbel ha crecido y se ha convertido en un caballero. Entonces, tras la muerte de su padre, Asbel renuncia a su sueño de ser caballero y se hace cargo del puesto de su padre, como señor feudal.

Todo aquel que haya jugado a algún Tales of anterior encontrará múltiples similitudes en aspectos como el sistema de combate (Style Shift Linear Motion Battle System) o el modo de interactuar con el entorno y los personajes no jugables que encontraremos a lo largo de la aventura. Como novedad principal respecto a los últimos Tales of, Graces aporta la posibilidad de explorar completa y libremente el mundo de Efinea, ya no encontraremos un mapa del mundo para desplazarnos entre las localizaciones (ciudades y mazmorras) del juego.

La edición F exclusiva de PS3 trae importantes y jugosas novedades respecto a la de Nintendo Wii. La primera de ellas es la que da la F al título y hace referencia al futuro de la historia. Incluye un epilogo adicional que tiene lugar seis meses después del fin de la trama original de título "Lineaje hacia el futuro" en el que se desvelan diversas aspectos que no quedaban cerrados en el juego de Wii. Se asegura que este epílogo tendrá una duración aproximada de 10 horas. Y no es el único añadido a la historia, Tales of Graces F suma nuevas historias y escenas al original, algunas que se habían recortado de la edición de Wii y otras que se han creado a posteriori para esta versión.

Como es lógico, se ha recreado el mundo de Efinea y los personajes que lo habitan para adaptarlos a las capacidades técnicas de la nueva plataforma. El trabajo ha sido arduo y el resultado, por lo que se ha mostrado, bastante decente y vistoso para tratarse de una transformación de una edición de una plataforma inferior a nivel técnico, y no un desarrollo partiendo de cero.

El resto de añadidos son menores, como nuevos skins y trajes para los personajes basados en la serie manga Code Geass y nuevos “Ougis”, o sea, movimientos de los personajes.





Valoración:

El declive del JRPG no parece afectar a la saga Tales of, que manteniéndose fiel a sus principios y conceptos y con ligeros retoques jugables en cada uno de sus juegos, rara vez decepciona a sus fieles seguidores. No contábamos con que Tales of Graces F llegase a nuestras tiendas, así que doble sorpresa y a disfrutar de un juego que obtuvo un 37 sobre 40 en Famitsu. El que los Tales of Xillia lleguen a nuestro mercado dependerá en gran medida de las ventas de Graces F.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN



DOOM 3 BFG Edition

No necesitamos muchas excusas para ir a Marte

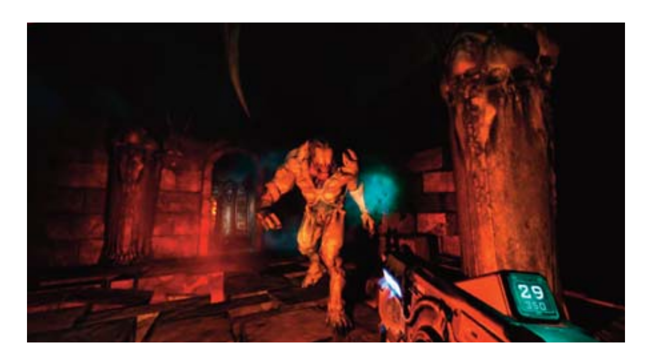
iD Software rescata DOOM 3. Llegará en octubre e incorporará mejoras además de nuevas misiones y de traernos en el mismo paquete la primera y segunda entrega. ¿Aceptas el reto?



"*Al principio tiendes a querer realizar enormes cambios porque es algo que has visto durante mucho tiempo y ya no resulta tan novedoso*". Palabras que podemos poner en boca de Eric Webb, productor del juego. Y es que en parte no le falta razón alguna. En su momento DOOM 3 significó exprimir nuestro compatibles mucho más de lo que la imaginábamos. Y a pesar de los 8 años que han pasado ya desde que viera la luz, sigue aguantando el tipo de una forma más que honrosa, gracias en buena medida a las continuas actualizaciones que ha ido recibiendo según el hardware lo ha permitido.

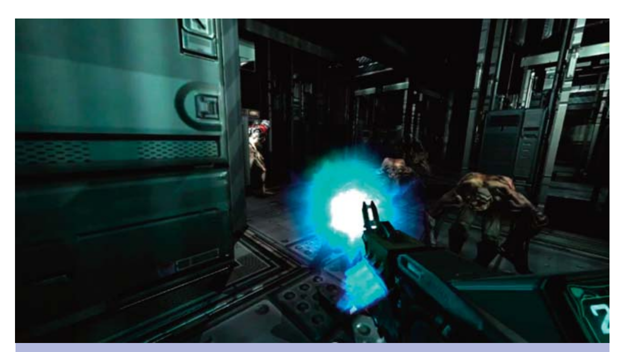
Es por ello que esta BFG Edition no llega a impactar como sí lo hizo en su momento. No va a lograr entrarnos por los ojos porque es algo que conocemos y tenemos muy naturalizado. Aún a pesar de ello llegará a 60FPS y a 1080p, además de incorporar soporte para 3D estereoscópico. Y sí, nos referimos a las versiones para consolas.

Por lo demás, vamos a encontrar pequeños retoques aquí y allá que han surgido de diversas propuestas de los propietarios del









Ahora gracias a que podemos llevar la linternar y el arma a la vez, la sensación de agobio cambia por la acción directa

juego original. A margen de la evidente mejora en las texturas, el punto más caliente lo vamos a encontrar en que en esta versión actualizada vamos a poder llevar al mismo tiempo nuestra arma y la linterna, algo que era imposible hace ocho años ya que era un elemento vital para conseguir transmitir la sensación de angustia y soledad. Además, para paliar las quejas de aquellos que aseguraban que se trataba de un juego sumamente oscuro, se ha mejorado la iluminación en los puntos "más negros". Pero claro, contentar a todo el mundo es complicado, así que para no dejar de lado a los más puristas también vamos a poder jugar la campaña principal exactamente como fue concebida en su origen.

BFG Edition nace con un espíritu recopilatorio de una de las sagas de FPS más valoradas de todos los tiempos. Es por ello que además y por el mismo precio incluirá DOOM, DOOM 2, DOOM3 y el pack la misión perdida. 7 nuevos capítulos que no han sido publicados aun.

Valoración:

DOOM 3 fue un título al que muchos odiaron sin un motivo de peso aparente. Se quedaron en que no era más que carrocería bonita y que no era capaz de ofrecer nada interesante. Y muchos de ellos además se dejaron arrastrar por una corriente desmesurada de críticas injustifacadas. Es cierto que no puedes llegar a agradar a todo el mundo. Pero no menos cierto es que se le crucificó en exceso y sin merecerlo. En el peor de los casos, era un FPS que se situaba por encima de la media de los que por aquel entonces había en el mercado.

Ahora tiene la posibilidad de redimirse. Si mantiene la esencia del original y le añade las pinceladas necesarias puede darnos shooter para mucho tiempo.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA

SPACE CARGO 351

Solve puzzles in sci-fi environments. You will have to squeeze your brain to solve the increasing difficulty levels.

★ Sci-Fi ambientation and OST

★ High quality graphics and big resolution support

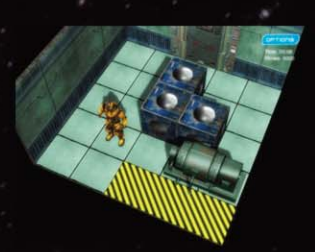
★ JoyPad Support for using your iPhone or iPod Touch like a classic control gamepad.

★ 32 puzzles along 4 levels of difficulty









AVAILABLE FOR DOWNLOAD

HTTP://WWW.SPACECARGO351.COM







atomic flavor - info@atomicflavor.com - www.atomicflavor.com

GTM

ASÍ ANALIZAMOS

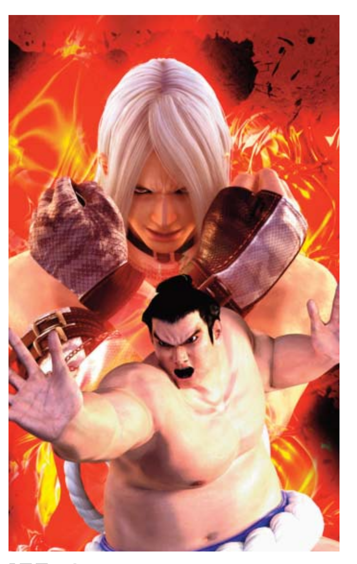
0-25	Probablemente hacerse con un juego de este calibre esté entre las peores decisiones de tu vida. Jugándolo sólo conseguirás ganarte una úlcera crónica
25-49	Puede ser una buena opción si lo que buscas es un posavasos de diseño. Si por alguna casualidad buscas un juego, es mejor que mires para otro lado
50-55	Típico regalo de tía que acude a tienda de videojuegos en busca de algo para la comunión de su sobrino. Puedes darle una oportunidad. Pero... con reparos
56-60	Vale, no es tan malo. Incluso si eres un freak empedernido del género, puede que incluso llegado el momento te puedas plantear su compra
61-70	Un buen juego. Sin alardes. Puede formar parte tranquilamente de tu colección sin miedo a que las visitas acaben señalándote con el dedo
71-80	Un juego recomendable. No es un vendeconsolas, pero que desde GTM recomendamos su compra. Lo que en argot consolero denominamos AA
81-85	Venía pegando fuerte. La prensa lo ha seguido con entusiasmo. Y ha acabado por confirmar todo lo bueno que el juego traía. Los AAA comienzan aquí
86-90	Es un imprescindible en tu colección. Si buscas una colección de calidad, estos juegos no deben faltar nunca en tu estantería
91-100	El lugar de los elegidos. Los juegos por los que un sistema será recordado. Aquellos que el no jugarlos, está tipificado como condena eterna moral

desarrolla/distribuye: sega · **género:** lucha · **texto/voces:** inglés/japonés · **pvp:** 12,99 € / 1200 msp · **edad:** +16

Virtua Fighter 5 Final Showdown

"Just focus on your enemy"

Estamos, por fin, ante la versión definitiva del arcade de lucha más exitoso de Sega y que, a día de hoy, sigue gozando de un éxito arrollador en los salones recreativos japoneses. Tras dos años de peticiones, Sega ha escuchado a los fans



Resulta irónico que el título que creó la escuela de la lucha 3d se haya convertido de un tiempo a esta parte casi en un juego de culto, eclipsado por series más efectistas como Tekken o Soul calibur. **Virtua FIghter 5** recibió todo tipo de críticas positivas, pero eso no impidió que sus ventas quedasen por debajo de lo esperado. No obstante, en Japón la serie nunca ha abandonado la primera línea, e incluso este año ha llegado a superar en ocasiones a Street Fighter IV en recaudación en las recreativas.

Lo cierto es que eso nos ha llevado a realidades muy diferentes en oriente y occidente. Desde el lanzamiento de VF5, Sega ha seguido actualizando su juego de lucha estrella, con hasta 4 versiones del original, seguidos de la revisión **Virtua Fighter 5 R** en 2009 (con sus respectivas versiones actualizadas) y, por fin, Final Showdown en 2010. Los fans enviaban peticiones online a Sega para que convirtiera estas revisiones a consolas, pero lo que en Japón era

Un karateka asesino y un campeón de sumo son los nuevos personajes, añadidos en Virtua Fighter 5 R





una máquina de hacer dinero se veía con inseguridad a nivel económico en América y Europa. Por fin, en verano de 2011, Sega anuncia que **Virtua FIghter 5 Final Showdown** verá la luz en Xbox 360 y PS3... justo un año después. ¿Por qué tanta espera? Muy sencillo: precisamente por el riesgo de que un port en máquinas domésticas provocara que los usuarios dejasen de acudir a los arcades. Así pues, una vez pasados dos años desde el lanzamiento en los salones nipones, obtenidos todos los beneficios esperables y más, el Virtua Fighter definitivo llega a nuestras consolas. Y lo hace de una forma que ha sorprendido de entrada: exclusivamente a través de las tiendas online de las mencionadas plataformas. Según parece, en Sega Japón tenían planes para una versión en disco con todo el contenido pertinente, pero en Sega América la cosa no pintaba igual de viable y preferían la descarga digital para ahorrar costes ante una posible decepción en ventas.

Parece que a los japoneses no les ha importado, porque VF5FS (probad a utilizad estas siglas como hashtag en Twitter y os encontraréis con dos años de tweets entusiastas) ha superado las previsiones de ventas a la semana de su lanzamiento en ese país. Pero lo cierto es que Sega se encontró con un problema al trabajar en esta conversión, y es el máximo de 2 GB que impone Xbox Live Arcade, una limitación que no existe en PlayStation Store. La solución ha sido, en opinión de este redactor, lo más inteligente que podían hacer: ofrecer el juego "base" a un precio muy reducido (12,99 € o 1200 msp), al mismo tiempo que nos brindan la posibilidad de adquirir los más



Unos 14.000 objetos de personalización es lo que nos ofrece VF5FS. Las posibilidades son enormes, y podremos convertir a nuestros luchadores en personajes de otras series... e incluso de otras compañías. Cammy, Detective Conan o Dante nos esperan









de 14.000 objetos de personalización en paquetes en DLC por separado. Así, sin esos DLC, el juego pesa 2 GB justos y permite un precio tentador. Por un lado, quien no conozca la serie tiene la oportunidad de hacerse con el mejor VF por cuatro perras y, por otro, tanto si ya eres fan como si no, puedes decidir a posteriori si te interesan los packs de customización de personajes.

¿Por qué comprar?

Si decides comprar también esos packs, no sólo podrás convertir a Sarah en Ulala, a Akira en todo un samurai al estilo Shogun Total War o a Kage en Cyber Shinobi, sino que podrás ver las creaciones de otros jugadores cuando luches online, y es que si no has descargado los packs no contarás con esos accesorios en tu disco duro para verlos tampoco en los demás. Además, si cuentas con todos los packs se desbloqueará el modo **Special Sparring**, una variante del modo arcade que incluye múltiples "rutas", cada una compuesta por entre 6 y 8 luchadores meticulosamente personalizados por usuarios, seleccionados por la propia Sega a través de un concurso (incluso su forma de luchar obedece a patrones observados en dichos jugadores). Una de las rutas puede llevarnos a luchar contra 6 personajes que homenajean a otras series de Sega (Samba de Amigo incluida), otra hará lo propio con 8 personajes que luchan casi en paños menores, y así sucesivamente.

Los packs pueden adquirirse para cada luchador, pero sale mucho más rentable comprar los dos "bundles" de 10 personajes. Cada uno cuesta (y pesa) lo mismo que el propio juego, frente a los 4,49 € o 400 msp de los packs individuales. Es decir, el

juego completo costaría en total 39 € con todos sus DLC, frente a la continua oferta sacacuartos de de cierta compañía famosa por sus sagas de lucha... Es más, estos DLC no son personajes extra ni ningún otro contenido esencial para la experiencia de juego, sino accesorios pensados para alargar su vida más allá del juego base. Los usuarios de PSN han podido disfrutar, también, de un precio especial de sólo 24,99 € por la "Complete edition", que incluye todos los DLC a precio reducido.



Con respecto a la personalización en sí, **las posibilidades son casi infinitas**. Podremos convertir a Wolf en Jagi de El Puño de la Estrella del Norte, a Lion en Detective Conan (bicicleta incluida), a Vanessa en Cammy de Street Fighter, a El Blaze en Ultraman, a Jean en Rurouni Kenshin o en Dante de Devil May Cry, a Kage en Geese de Fatal Fury o en Yakuza, a Jacky en Vash de Trigun... y así un largo etcétera. A este respecto, parece que Sega no se ha cortado un pelo. Pero claro, no nos encontramos con "un traje de Dante" sino con una serie de accesorios que "casualmente" pueden combinarse para dar ese aspecto final. ¡Bien jugado!

¿Y a nivel gráfico?

Pese a sus limitaciones, no se puede negar que Virtua Fighter 5 ha envejecido muy bien. No sorprende como hace 5 años después de las joyas gráficas que hemos visto en esta generación, pero la belleza y elegancia de personajes y escenarios en VF5FS sigue intacta, aunque quedará lógicamente un peldaño por debajo de las últimas entregas de otros grandes del género. Sin embargo, el realismo y fluidez de las animaciones (y las mejoras en éstas últimas junto con los nuevos movimientos) vienen a paliar en cierta medida las carencias de un motor gráfico que acusa su edad en detalles como el pelo o los movimientos faciales. Las técnicas de los personajes están basadas en artes marciales reales y eso se nota. Lejos de todo efectismo, magias, explosiones o desmembramientos, VF5FS es sobriedad

y técnica. Representa la pureza y el refinamiento de un sistema de lucha diferente, nacido hace ya casi 20 años de la mente del gran Yu Suzuki. Y es que parece mentira que un juego que se maneja con sólo 3 botones (guardia, puñetazo y patada) pueda dar tantísimo de sí. Desde ese punto de vista, se sitúa en las antípodas de los últimos "versus" de Capcom, a todas luces mucho más efectistas.

Las texturas en general han sido ligeramente mejoradas y los **escenarios rediseñados**. El de Vanessa es ahora cerrado con rejas, el de El Blaze más estrecho, el de Shun ha pasado a ser en un día lluvioso y con niebla, el de Dural adquiere tintes apocalípticos... mientras que el de Sarah es un claro homenaje a Virtua Fighter 2 y el de Lei Fei es totalmente nuevo. Aunque que estos dos útlimos resultan muy vistosos, los pertenecientes a Shun o Brad han perdido algo de gracia en esta revisión. Por otro lado, escenarios como el de Wolf y el de Jean pasan a ser dinámicos, es decir, abiertos en el primer round pero con rejas que se levantan en el segundo. Esta circunstancia nos animará a planear nuestra estrategia de combos de manera distinta, dado que se han incluido nuevos movimientos que sacan más partido al entorno.

¿Más cambios?

Junto con el jefe final, Dural, desbloqueable fácilmente, Jean y Taka se unen al elenco y completan la veintena de luchadores. Jean es un karateca franco-japonés, un asesino de la organización J6 que organiza el torneo, mientras que Taka es un campeón de sumo famoso por su estilo brutal (por una vez es interesante ver a un luchador de sumo retratado de forma seria). Sus escenarios son un gimnasio y un ring de sumo. Pero aparte de estas incorporaciones, las mejoras jugables se notan, y no son pocas: la barra de vida se incrementa hasta los 220 puntos, se ha re-equilibrado a todos los personajes escuchando a los jugadores más expertos de los salones japoneses (personajes como Shun o Lei Fei eran dema-





siado fuertes), se han añadido movimientos nuevos, se ha simplicado el sistema de agarres y se han incluido nuevas animaciones de intro, KO y poses de guardia, entre otras características.

Y por supuesto, **el juego online**. El netcode también se ha mejorado y contamos con varias vías para entablar combates con otros usuarios. Podemos crear salas con reglas específicas como usar o no a Dural (espectacularmente fuerte), jugar con o sin ranking, retar y ser retados en función de mismo, etc. El sistema medirá la calidad de conexión del posible rival para ver si nos interesa o no medirnos con él, dado que la estabilidad de los frames cobra vital importancia en un juego tan técnico.

Pero si eres nuevo en VF o no te ves con fuerzas para enfrentarte a jugadores más veteranos, no temas. VF5FS incluye uno de los mejores "dojos" de entrenamiento que hayamos visto, con tres modalidades diferentes. Podremos aprender las bases técnicas del juego (no sólo cómo hacer golpes sino por qué), practicar combos e incluso planear nuestra estrategia en función de la información de frames que se nos muestra. ¡Bravo!

VF5FS también cuenta con una nueva banda sonora, más cañera que la original, aunque tal vez ésta era algo más memorable. Pero si no te gusta, no pasa nada, ¡porque también se incluyen las **bandas sonoras de entregas anteriores**, seleccionables desde el menú de opciones! Todo un detallazo.

Es el momento ideal de acercarse a esta franquicia. Son 3 botones y 12,99 €. Es difícil dar más por menos.



Conclusiones:

El motor gráfico acusa su edad y la forma de vendernos juego y DLC puede echar para atrás, pero no nos engañemos: VF5FS es sin duda el juego de lucha más técnico, profundo y equilibrado disponible hasta la fecha.

Alternativas:

El Virtua Fighter 5 original, el más reciente Soul Calibur 5, el próximo Dead or Alive 5, que incluirá personajes de Virtua Fighter... Pero también KOF XIII, casi igual de técnico pero en 2D.

Positivo:

- Si VF5 era la leche, éste es más leche aún: soberbia jugabilidad y equilibrio entre personajes, nuevos movimientos y detalles en animaciones
- ¡Todas las bandas sonoras disponibles!
- Si compras el juego "base", tienes un gran precio. Si compras los DLC, infinitas posibilidades de personalización

Negativo:

- La edad de su motor gráfico.
- Las llimitaciones impuestas por XBLA, que llevan a los DLC por separado

TEXTO: CARLOS OLIVEROS

gráficos	75
sonido	85
jugabilidad	98
duración	80
total	**88**

Una segunda opinión:

Un juego fantástico que debió salir hace dos años. Ante los inminentes nuevos Tekken y Dead or Alive, éste puede parecer poco, pero su inmensa y profundísima jugabilidad palian las carencias de un motor gráfico de hace 6 años.

Rodrigo Oliveros

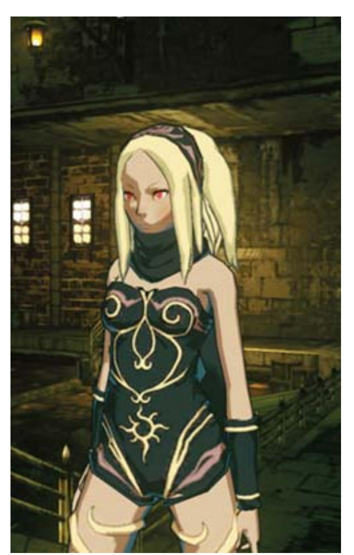


desarrolla: sce japan studio · **distribuidor:** sony · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +18

Gravity Rush

Una Oda a Newton

Desde que salió PS Vita no ha habido un título que haya provocado que los jugadores tengan una razón para comprarla. Pero gracias a SCE Japan Studio parece que ha dado con la tecla para revitalizar esta potente portátil

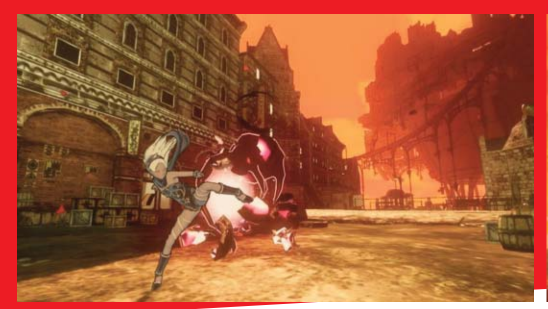


Uno de los títulos que más impacto y mayor expectación ha causado cada vez que ha sido mostrado al público ha sido Gravity Rush.

Concebido en el 2008 inicialmente para PlayStation 3, Sony decidió mover el proyecto Gravité hacia su futura portátil, comenzando el desarrollo con un equipo comandado por Keiichiro Toyama, nombre quizás desconocido para la mayoría, pero que en seguida adquiere renombre una vez lo vemos en su currículum acreditado como el creador y director de un título tan mítico e importante como es el primer Silent Hill, además de creador de la no menos terrorífica saga Siren.

En esta ocasión Toyama no ha optado por el género del terror a la hora de plantear esta fabulosa aventura, en la cual aprovecharemos en nuestro beneficio uno de los mayores descubrimientos de

Después de mucho esperar, por fín nos llega un juego que, debido a su calidad, tendría que haber acompañado a Uncharted en el lanzamiento de PS Vita





la historia, la gravedad.

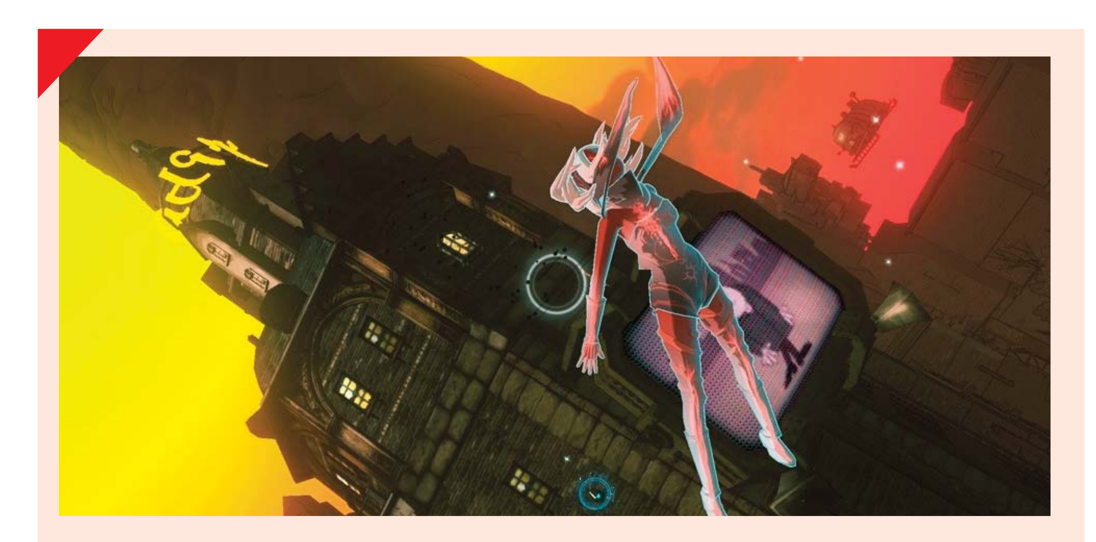
Con esta premisa SCE Japan Studio nos pone en la piel de nuestra joven protagonista, que responde al nombre de Kat. Una chica amnésica que despierta junto a un gato negro que le da una fabulosa habilidad: controlar la gravedad. Como la joven Kat, el no dominaremos este gran poder desde el inicio de esta aventura, lo irá controlando a medida que avanza que avancemos. Gracias a este poder, podremos llevar a cabo nuestro cometido proteger a la población de Hekseville de los Nevi, unos monstruosos seres que amenazan seriamente la existencia humana.

Pero no queda ahí la cosa, sino que también tendremos que ir descubriendo elementos sobre nuestro pasado, algo de lo que no sabemos absolutamente nada.

Jugablemente se nos presenta un juego basado en la acción en 3ª persona con toques de RPG y plataformas, un especie de SandBox, pero algo limitado. Ya que muestra un desarrollo basado en capítulos, con un corte lineal, pero a su vez podremos llegar del punto A al punto B de la manera que queramos, lo que le da cierta sensación de libertad. Parece algo contradictorio, pero implementación queda bastante bien.

El juego cuenta con actividades secundarias que poco a poco iremos desbloqueando y un sistema de mejoras del personaje que, sin bien es básico, te invita a desplazarte más si cabe por el escenario. Las gemas son la moneda del juego, se encuentran por todas partes y son la única manera de facilitarle las cosas a Kat y también de comprar mejoras para la ciudad.

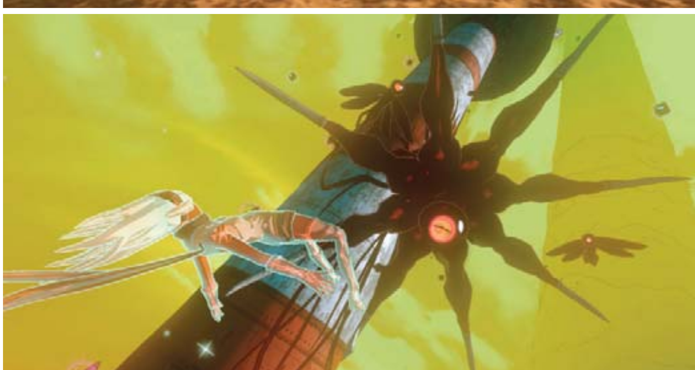
Y es que, aunque tu meta

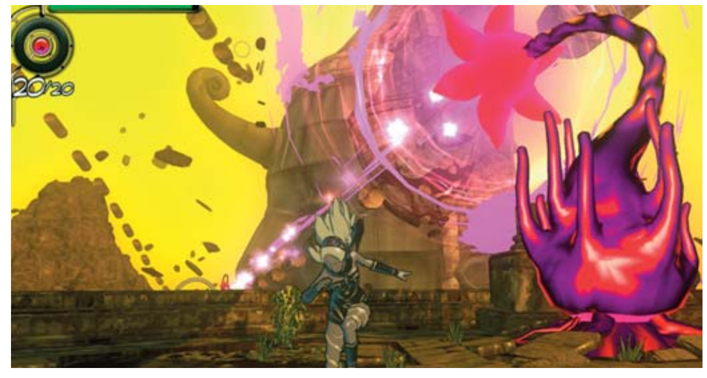


El dominio de la gravedad será primordial para poder llevar a buen fín el cometido de nuestra protagonista, la cual pone “patas arriba” todas y cada una de las leyes de sir Isaac Newton





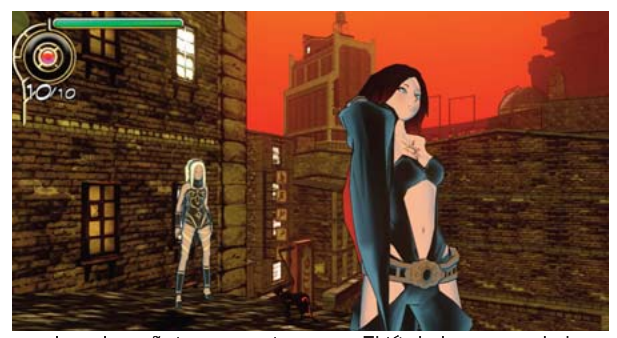




final es saber quién eres y cómo has llegado hasta allí, Gravity Rush, sobre todo en su inicio, te lleva por el camino de ser una justiciera casi anónima que va solucionando problemas a los ciudadanos de a pie. Estos problemas pasan por recuperar objetos, encontrar personajes, pasar por checkpoints, etc. De hecho todo se hace de la misma manera, desplazándote por varios puntos del mapa muy bien indicados y donde no se castiga demasiado el fracaso: si te caes, cosa fácil, te regeneras en un punto seguro sin haber perdido vida u objetos.

A pesar de esta simplicidad y de la falta de dificultad en ocasiones, gracias a una narrativa muy bien llevada y a un buen planteamiento de cada reto no te da esa sensación, presente en muchos juegos, de que estás haciendo una y otra vez lo mismo. Otro apartado destacable es, cómo no, el excelente control a la hora de usar la gravedad a nuestro antojo. Con sólo presionar el gatillo derecho, nuestro cuerpo empezará a flotar instantáneamente, dejándonos a merced del vacío hasta que encontremos un nuevo punto de apoyo. Aquí podremos usar tanto el stick analógico como el giróscopo de la consola. Una vez seleccionemos el nuevo punto de apoyo, sólo bastará volver a pulsar el gatillo para desplazarnos a toda velocidad hasta el. Consiguiendo así unos movimientos espectaculares.

A parte de esto, también usaremos la gravedad en nuestro favor a la hora de combatir, ya que podremos realizar ataques contundentes y visualmente atractivos, que harán las delicias de los poseedores de la portátil. Por supuesto, no faltarán los



combos de puñetazos y patadas, pero os podemos asegurar que harán más daño cuando se impulsen mediante el efecto gravitatorio. A pesar de que nuestra heroína aparentemente sea inofensiva, pronto nos demostrará que podrá tumbar hasta a los más temibles enemigos.

Los controles son bastante sencillos, algo que se agradece debido al costoso tiempo que pasaremos acostumbrándonos a algunos movimientos de la cámara. Los cuales se pueden tomar como uno de los puntos negativos del título. Aún así una vez te acostumbras a ello la experiencia es más que satisfactoria.

Gráficamente hay que decir que no es un portento, ni un referente en este aspecto. Pero todo lo que vemos en pantalla está muy bien presentado.

El título hace uso de la ya conocida técnica de "Cel Shading", lo que de un marcado toque de cómic, algo que le viene como anillo al dedo y más aún sabiendo que su creador se ha basado en los cómics de Moebius para la creación de esta aventura digital.

Los escenarios están muy bien detallados, ofreciendo los estragos provocados en ello debido al vórtice gravitacional al que están siendo sometidos, sin duda la ambientación es una de las partes más fuertes del juego.

En cuanto a los personajes y enemigos hay que decir que tienen un acabado más que notable que hace que todo el conjunto fluya como es debido y de una manera más que coherente. Así como el apartado sonoro, cuya música raya a un nivel sobresaliente.



Conclusiones:

Gravity Rush es el título que le faltaba a PS Vita para despegar. Esperemos que las cadenas que ataban a la portátil de Sony se rompan con este título, ya que es más que recomendable dedicarle unas horas de nuestro tiempo libre al mismo. Una pena que hayamos tenido que esperar más de la cuenta para poder disfrutarlo.

Alternativas:

De momento no hay muchas alternativas, pero si te gusta la acción, Uncharted Golden Abyss es otra opción.

Positivo:

- El uso de la gravedad
- Excelente ambientación

Negativo:

- Cámara algo compleja
- Desarrollo algo fácil

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	83
sonido	88
jugabilidad	85
duración	82
total	82

Una segunda opinión:

Gravity Rush cumple lo que promete, dándonos un juego muy bonito visualmente y lo que es más importante, muy divertido y con mucho por explorar.

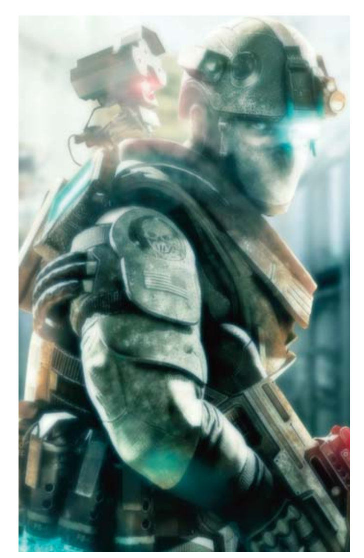
Xavi Martínez

desarrolla: ubisoft · **distribuidor:** ubisoft · **género:** tps · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

Ghost Recon Future Soldier

Cuando la acción prevalece sobre lo táctico

Han pasado cinco años desde que el jugáramos a los últimos Ghost Recon, los excelentes shooters tácticos avalados por Tom Clancy. Ahora, y tras varios retrasos, por fin ha llegado Future Soldier ¿Estará a la altura?



Advanced Warfighter y su segunda parte siguen a día de hoy contando con un gran número de seguidores en todo el mundo. Su estructura de juego perfectamente equilibrada, donde la cooperación, la posición y los tempos de ejecución unidos a las bondades que nos permitían la utilización de gadgets de última tecnología conferían un título muy conseguido a todos los niveles. Tanto que una nueva entrega con solo pequeños retoques gráficos hubiera sido más que suficiente para ganarse de nuevo el favor de sus fieles. O eso al menos dicta la lógica.

Sin embargo en Ubisoft no las tenían todas consigo. Si bien la base era muy firme, querían hacerse un hueco en otro sector donde triunfan los shooters no tan exigentes. Para dar con ese camino no fueron pocos los cambios de dirección sufridos. Y como no, eso ha quedado reflejado en el título, tanto para bien, como para mal.

Lo que más llama la atención

Future Soldier deja la exigencia de las anteriores entregas para optar por una acción más directa

a la hora de afrontar este nuevo capítulo es que si bien la esencia se mantiene (el realismo es puro, y dos balas pueden acabar con nosotros), sí que ha ganado mucha fuerza el componente de acción de gatillo fácil frente al sigilo. Antaño nuestra obligación era traspasar las barreras enemigas para poder llegar a un objetivo muy custodiado y donde si éramos descubiertos, automáticamente podía implicar el fracaso en la misión. Esa fórmula se ha erradicado. Ahora podemos mantener fuego cruzado abiertamente frente a grandes cantidades de soldados enemigos. Está claro que podemos jugar a la antigua usanza. Movernos en las sombras y avanzar sin ser detectados. Pero al desaparecer esa condición necesaria hace que no sintamos la obligación de poner todo nuestro empeño en manejar todo nuestro arsenal para seguir siendo invisible a los ojos del enemigo, acercándolo por momentos a situaciones más propias de Rainbow Six o Splinter Cell.

Esta variación de concepto ha traído consigo algo que a todas luces era necesario. Ahora el mapeado de los botones del pad es mucho más natural. Y la toma de decisiones no implica navegar por engorrosos submenús o tener que hacer auténticas cabriolas con el mando. De otra forma hubiera sido imposible dado que como ya indicamos, el juego a elevado bastantes niveles el ritmo de la acción.

El principal afectado por este cambio de concepto es el modo campaña. Aunque como es habitual en la serie, esta está más enfocada a aprender a utilizar los diversos gadgets que disponemos para poder después desplegarlo en los modos online. Sin embargo los habituales sí que van a

A vueltas con el online

Ha sido la razón principal de los contínuos retrasos y el verdadero quebradero de cabeza del estudio. Al final los modos de juego no se han alejado mucho de los habituales que podemos ver en otros títulos. Al menos Future Soldier intenta potenciar el sentido cooperativo para poder superar los objetivos que presenta. Y esto es extensible a su vez a cuando entramos en modo competitivo para hacernos con la victoria frente a un escuadrón enemigo.

Sin embargo la amplitud de los escenarios, la configuración de los mismos y que no siempre sea necesario juntar 8vs8 para jugar, hace que el juego sea un campo de francotiradores. Algo que va a alejar a más de uno del campo de batalla.







notar una caída tanto en la dificultad como en las diversas situaciones que requieren un cierto nivel de estrategia. Aunque todos los capítulos que la componen están destinados a aprender el manejo del ítem en cuestión que nos es presentado al principio de cada misión.

El tema de la dificultad es algo más complejo de tratar. Si bien como ya hemos indicado anteriormente se ha eliminado la obligatoriedad de pasar inadvertido, en el fuego cruzado sobresale la extrema fiabilidad de nuestro equipo de apoyo frente a la cuestionable IA enemiga. El uso que hace el rival de coberturas y situaciones complejas resultan chocantes. Aunque es vital contar con una buena posición para eliminar al rival, no serán pocas las veces que veamos como en mitad del fragor de la batalla algún enemigo corre hacia nuestra posición o como éstos muchas veces quedan con





la cabeza expuesta por no parapetarse bien detrás de un obstáculo. La descoordinación que muestra nuestro rival logra desconcertar por momentos. Un mejor equilibrio entre nuestra fuerza de ataque y su defensa hubiera dado como resultado una experiencia de juego más exigente, pero más satisfactoria para el jugador. Y esa caída de dificultad acarrea que no necesitemos más de 8 horas para poder cumplimentar la campaña sin excesivos problemas. Una vez logrado, nos invitan a rejugarla en nuevos niveles de dificultad. Amén de dar rienda suelta a nuestros conocimientos en los modos online, donde realmente se llega a exprimir al título en su totalidad.

Dónde sí que se nota un salto cualitativo evidente es en su apartado técnico. El motor que usa el juego se muestra firme y robusto sea cuales sean las condiciones de juego y de los elementos que sea capaz de poner en pantalla. Los exteriores gozan de un gran realismo tanto en modelado como en texturas, a costa de sacrificar el hecho de que apenas encontremos elementos destruibles a lo largo de la aventura. A su vez todo lo concerniente al modelado de nuestro equipo resulta sorprendente, situándose en unos estándares muy altos de calidad. Y una mención especial al tratamiento de físicas y gestión de partículas. En muy pocos juegos vamos a encontrar polvaredas más creíbles que en Future Soldier. Sin embargo el contrapunto lo encontramos en el trabajo en interiores. Las texturas utilizadas no están al mismo nivel. Y no hay razón para justificarlo.

Conclusiones:

A pesar de optar por una acción más directa, Future Soldier sigue teniendo elementos muy reconocibles y ofreciendo en conjunto un juego de una calidad notable y al que poder echarle muchas horas al multijugador.

Alternativas:

Los clásicos siempre serán los clásicos. A pesar del tiempo pasado, Ghost Recon Advanced Warfighter y su segunda parte siguen siendo referentes de los TPS en consola.

Positivo:

- Jugabilidad muy mejorada
- Muy sólido técnicamente

Negativo:

- Ha bajado varios puntos la exigencia
- IA enemiga desconcertante

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	85
sonido	80
jugabilidad	85
duración	80
total	80

Una segunda opinión:

Future Soldier abre su abanico de adeptos e intenta llegar a un público que llegó a aborrecer los originales por su dificultad desproporcionada. Ahora es un título mucho más ligero y más amable con el jugador. No hace falta rizar tantoel rizo para ofrecer un juego que divierta sin caer en situaciones que te hagan tirar el control al suelo de imotencia. El modo campaña me ha gustado. No tanto el online.

Jose Luis Parreño



desarrolla: traveller's tales · **distribuidor:** Warner Bros · **género:** aventuras· **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 €

Lego Batman 2: DC Super Heroes

Legolízate

Tras el último videojuego protagonizado por el Caballero Oscuro que ha cosechado un enorme éxito (Arkham City), llega a nuestras consolas otro con un enfoque algo más cómico pero igualmente válido



Lex Luthor y Bruce Wayne compiten por ser nombrados hombres del año. Sin embargo nadie puede compararse en carisma y encanto al soltero más codiciado de Gotham, y este último es quien acaba llevándose el gato al agua (¿Intereconomía?).

Durante la celebración irrumpen varios villanos de primer orden, como Dos Caras, El Pingüino, Acertijo, y El Joker para robar, no sólo el título de personalidad importante sino a los propios asistentes. Pero claro... ninguno de los asistentes sospecha que uno de los nominados para "Hombre del Año" es en realidad uno de los mayores héroes de la historia: Batman.

Una vez detenidos a todos los maleantes con la ayuda de Robin, el Cruzado de la Capa vuelve a su cueva sólo para descubrir que el propio Lex Luthor ha liberado a todos los presos del psiquiátrico Arkham... porque necesita su ayuda para llegar a ser presidente de los Estados Unidos.
¿Lex Luthor presidente? No sería

Lego Batman 2 bien podría haberse llamado Liga Lego de la Justicia. Aparecen casi todos los héroes

la primera vez.

Así arranca el juego y empezamos a jugar de inmediato. o hay tutoriales más que durante la propiar partida cuando nos encontremos en dificultades y tomando la forma de Alfred (el fiel mayordomo de los Wayne) a través del Bat-ordenador, por lo que la primera hora de juego en la que nos iremos haciendo poco a poco con los controles presenta una curva de aprendizaje tremendamente acertada. Todo sale de forma instintiva, y si no es así sólo hay que tomarse unos segundos para analizar el entorno y saber cómo continuar.

Este juego presenta un aspecto notable a nivel gráfico, ya que se mueve de manera fluida con unas animaciones muy logradas. Sé lo que estáis pensando “Son piezas de Lego, tampoco hace fala animar mucho”. Errais, caballeros. Los movimientos de las piezas y las expresiones faciales de los personajes tienen una naturalidad elogiable, y disfrutaremos de una “Ciudad Gótica” muy bien trabajada y detallada.

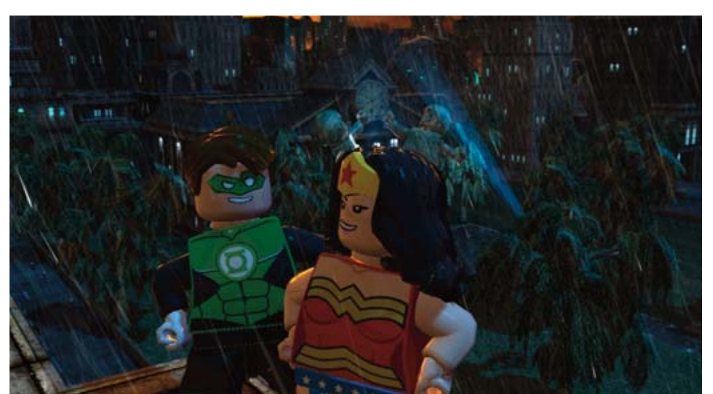
El apartado sonoro es punto y aparte. No sólo contaremos con la banda sonora original de la serie animada de Batman, así como el del tema principal de la película de Tim Burton, sino que recupera toda la estética de la serie de animación. Es decir: coches tipo mafia de los años 20, policías uniformados con los sombreritos típicos, la Bat-señal redondeada y no tan puntiaguda como actualmente... Pero deivago. Las voces tanto en inglés como en español son buenas. Increiblemente buenas, de hecho. El doblaje a nuestro idioma está mucho mejor realizado que la mayoría de animes y videojuegos que me vienen a la cabeza, y la traducción, aunque con algún fallo, es también bastante acertada.

El rincón Hardcore

El motivo por el que este juego llama la atención es, principalmente, que es de LEGO. Sin embargo esto es tanto su punto fuerte como su punto débil. Me explico: si este juego se realizara con un motor gráfico serio y que no pretendiera desde un primer momento hacernos reir, sería un auténtico juegazo. Pero es justamente el humor que emana desde el primer minuto de juego y la carencia de pretensiones lo que nos impide tomárnoslo en serio. Desde la perspectiva de un fan de los cómics de toda la vida como un servidor: este juego tiene un guión mejor labrado y elaborado que Arkham City y respeta la personalidad de todos los personajes... pero por hacerlo en clave de humor pierde el respeto que aquél se ha ganado a pesar de fallar en los puntos mencionados.



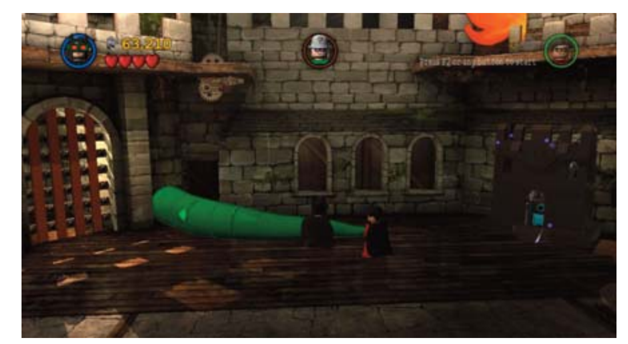




En lo referido a jugabilidad, LEGO Batman 2 es realmente una joya. Un botón para atacar, otro para cambiar de personaje, otro para saltar y otro para interactuar con el entorno. Ya está.

El control es preciso y fluido, no hay tirones ni ralentiazaciones y lo que queremos hacer lo hacemossin problemas, aunque la cámara puede jugarnos una mala pasada cuando vemos al personaje de perfil a la hora de ir por una pasarela o algo así, ya que no controlaremos muy bien la "profundidad" del personaje en el espacio.

Otro punto fuerte que LEGO Batman tiene y Arkham City no es que podremos usar varios vehículos de entre todo el concesionario privado de Batman, que incluye el clásico Bat-movil, Bat-moto y Bat-plano (el avión), al igual que la moto y el helicoptero de Robin. No sólo podremos hacer uso de estos vehículos para desplazarnos por todo Go-





tham (que es más extensa que en Arkahm City), sino que tendremos que utilizarlos obligatoriamente durante ciertas escenas y fases del juego, como por ejemplo, perseguir al Joker desde el aire y dispararle a su lancha o evitar que Dos Caras escepe en un camión realizando una carrera contra él.

Pero claro... el broche de oro se lo lleva las colaboraciones de lujo con las que contará Batman durante todo el juego tanto para ayudar de forma momentánea a mover una estatua muy pesada como para controlarlos durante parte de la campaña. Me refiero, por supuesto, a la Liga de la Justicia. Tendremos que llamar a Linterna Verde para que nos ayude a cubrir terreno durante nuestras investigaciones (aunque intentará ligarse a Wonder Woman), a Flash para que vaya raudo y veloz como él solo por todo Gotham recogiendo ciertos utensilios, a Aquaman para investigar al rededor de los muelles, a la Mujer Maravilla... bueno, mejor me callo ya.

Baste decir que prácticamente todos los personajes de la Liga de la Justicia hacen su aparición en este videojuego..

Además contaremos con muchísimos trajes que el dúo dinámico (No los españoles sino Batman y Robin) tendrán que utilizar para atravesar ciertas partes de los escenarios. Por ejemplo, un traje de goma para pasar por una zona electrificada, o un traje antiradiación para meternos en mitad de una cuba de productos químicos.

Como dice el propio Batman: desmontaré esta ciudad bloque a bloque.

Conclusiones:

.Un juego muy válido y divertido pero que pierde respeto precisamente por su humor. No conviene pensar que sea un juego para niños ya que es muy disfrutable por un público más adulto.

Alternativas:

El Lego Batman original, o cualquier título de la factoría Lego, desde Indiana Jone hasta el inminente del Señor de los Anillos.

Positivo:

- Guión muy trabajado y magnífica caracterízación de todos los persoanjes.
- Gran dosis de sentido del humor.
- Jugabilidad sencilla pero progresivamente complicada.
- Excelente doblaje al español.

Negativo:

- Al ser pieza de LEGO no luce gráficamente tanto como podría.
- Algunos problemas de cámara en "scroll" lateral.
- No permite tomárselo en serio por ser un juego "para niños".

TEXTO: RODRIGO OLIVEROS

gráficos	75
sonido	80
jugabilidad	85
duración	80
total	**80**

Una segunda opinión:

Ni es puntero ni es especialmente innovador, pero LEGO batman 2 goza de un argumento más sólido que muchos superventas, es divertido y nada pretencioso. Me lo pido.

Carlos Oliveros



desarrolla: Daedalic Entertainment. ·**género:** aventura point & click · **texto/voces:** inglés · **pvp:** ? € · **edad:** 0+

The Dark Eye: C. of Satinav

El ave fénix de las aventuras gráficas

Como en un recuerdo del pasado, los chicos de Daedalic nos traen una historia basada en el universo de The Dark Eye. Adaptada a los nuevos tiempos pero con el mismo espíritu de las aventuras gráficas de antaño



Ponerse a analizar un título como **The Dark Eye: Chains of Satinav**, es como volver a reconciliarse con el mundo de los videojuegos. Un viaje inmediato al pasado, cuando era irremediable dejarse llevar y disfrutar por aquellas historias que se plasmaban en la pantalla.

La aventura gráfica que se titula más arriba, es un pequeño recuerdo de cuánto han cambiado los videojuegos en la última década. Para bien o para mal, a algunos les echará para atrás el uso del point & click. Tosco y lento si es que nos hemos acostumbrado pronto a lo inmediato, pero que podemos usar como excusa para jugar relajados y con tiempo. Dicho de otro modo, **TDE:COS** es un título para tomárselo con calma.

Historia

Ambientado en el universo **The Dark Eye** --juego de rol de emsa del que han salido otras pequeñas joyas como **Drakensang**-, los creadores de **The**

Analizar The Dark Eye: Chains of Satinav es volver a reconciliarse con el mundo de los videojuegos

Whispered World vuelven a convertir en arte digital a un videojuego. Y en esta ocasión, tomaremos el papel de Geron, un mozalbete cazador de pájaros con deseos de salir de su aldea y al que no todo el mundo tiene en estima por considerarlo un gafe. Tras una serie de desdichas --llegamos a comenzar el juego con nuestra cabeza metida donde beben los cerdos-- nuestro protagonista se verá envuelto en una plaga de córvidos que parecen asolar el reino. Y es el rey de Andergast, quien le encomendará la difícil misión de encargarse de las aves. Un cometido que le vendrá de perlas a Geron para limpiar su reputación y que le permitirá vivir la experiencia más trepidante de toda su vida.

Más o menos este será el argumento principal --historia de amor incluída--, que pese a ser simple en el resumen, oculta un guión muy bien trabajado y numerosas situaciones que nos darán la oportunidad de usar algunas neuronas mediante puzzles bastante ingeniosos.

Gráficos

El nivel gráfico es bastante alto y muestra cada pantalla como si de un cuadro se tratara. Con varias animaciones tanto próximas como en lontananza que le dan vida al conjunto (personajes, cielo, etc) . Quizás el trabajo gestualizado de los personajes no sea de mucho agrado en las conversaciones, y también es cierto que hay aventuras gráficas mejores técnicamente, pero **TDE:COS** suple ese pequeño defecto con un recargo de detalles excelente. Hay incluso más de lo que podemos asimilar, y es una auténtica lástima que con tanta profusión de elementos distinguibles en pantalla, sean tan sólo unos pocos con los que interactuar.

El origen

Hablar de The Dark Eye es hablar de un juego de rol fantástico de mesa alemán. Publicado por primera vez en 1983 y traducido a varios idiomas, entre ellos; el francés, el inglés (en 2003), italiano y danés.

El juego responde a lo que podríamos llamar como juegos de rol de la vieja escuela “old style”. Esto es, varios personajes con ciertas características de base que irán aumentando a medida que progresan en la partida. Lo típico diríamos. Eso en esencia y en sus inicios, ya que años después y con unas reglas más avanzadas, el estilo de juego se fue complicando.

Abarca tanto y goza de tal popularidad, que en Alemania compite de tú a tú con otras sagas como D&D. Pero a diferencia de este su fantasía podríamos definirla como “realista”.







Sonido

De dulces y suaves melodías, no nos extrañaría que en breve saliera una QST con la banda sonora. Desde la que ameniza el menú del juego hasta los diferentes efectos que intervienen durante toda la partida. No saturan al jugador ni dan lugar a confusión. Solapando aquellos que tienen escasa importancia y destacando los que mejor casan con la escena.

Jugabilidad

Fuera de toda duda, el clásico point & click parece haber vuelto con mejor salud que nunca. Sería impensable idear otro modo para jugar a este tipo de aventuras, y puede que resulte lento y anclado en el pasado para los más noveles. Pero coincido en que es el mejor sistema que le podría haber tocado. Desplazar a Geron por el escenario, interrelacionarse y asir objetos del inventario, entre un largo





etcétera de opciones, será a golpe de ratón. Otro detalle importante y para quienes no gusten de perder tiempo en buscar objetos o zonas interactuables, es la posibilidad de marcarlos con el fin de hacer el juego más fácil. Cosas de la actual generación.

Novedades

Al tradicional estilo de juego; puzzles, acción sobre el escenario, búsqueda de pistas y el método de ensayo-error, se le suma el hecho de que nuestro personaje puede usar ciertos poderes especiales como romper objetos a distancia. Algo novedoso en los point & click.

Localización

Uno de los mayores errores que hoy en día se puede realizar en un mundo tan globalizado como el de los videojuegos, es la falta de una localización decente. En este caso, y pese a que tanto textos en inglés como el doblaje son notables, muy a pesar de los hispano hablantes el juego no viene en Español y ni siquiera subtitulado. Se mire por donde se mire, en un título con tantas líneas de diálogo, no venir en el idioma de Cervantes es todo un desacierto que evitará que los menos duchos en el inglés se hagan con él. Una lástima.

Tiempos de carga

Aunque para los más veteranos la paciencia siga siendo un grado, tener que esperar varios segundos entre pantalla es un verdadero incordio. Incluso bajando el nivel gráfico, los tiempos de carga siguen siendo exagerados.

Conclusiones:

Es todo un placer ver cómo el Pc sigue recibiendo títulos como el de este análisis. Un juego actual vestido de clásico en un género ya denostado pero al que todavía le queda mucho por ofrecer. En mi humilde opinión sólo algunas pegas no le dan el sobresaliente.

Alternativas:

Actualmente no existen muchas opciones, pero si queremos conocer el mundo de The Dark Eye, podemos recurrir directamente al juego de mesa o a Drakensang.

Positivo:

- Casi todo.

Negativo:

- Sólo en inglés.
- Tiempos de carga excesivos.

TEXTO: DANI MERALHO

gráficos	80
sonido	77
jugabilidad	80
duración	80
total	79

Una segunda opinión:

A nivel visual es una maravilla. Se nota cuando algo se hace con criterio y buen gusto, pero sobre todo con cariño hacia el arte. Dentro de todos los productos que se nos venden hoy en dia, que visualmente tienen unas directrices muy marcadas, este juego se desmarca y ofrece un producto con personalidad, bonito y con cierto regusto retro hacia la vieja escuela. Muy cuidado en todos sus aspectos.

Jorge Plaza - ilustrador

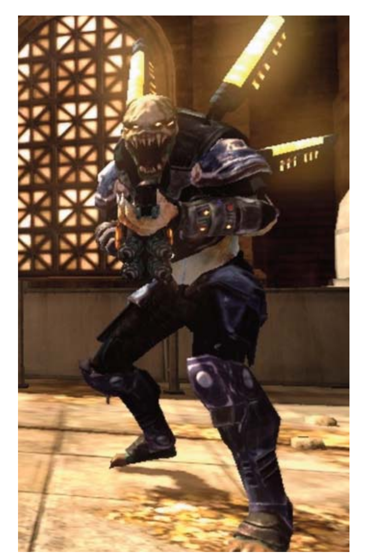


desarrolla: nihilistic · **distribuidor:** sony · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +16

Resistance: Burning Skies

Las Quimeras invaden a PS Vita

Los FPSs son uno de los géneros más prolíficos y populares de esta generación. Como la portátil de Sony no se iba a quedar huérfana en este aspecto, llega una nueva entrega de la conocida saga Resistance



Como ya pasó con el lanzamiento de su hermana mayor con Resistance Fall of Men, PS Vita estrena su catálogo de Shooters en Primera Persona, con una entrega de esta exitosa saga.

En esta ocasión le toca debutar en PlayStation Vita con un objetivo muy claro: demostrar que jugar a un FPS en la nueva portátil es un auténtico lujo. Para ello ha sido fundamental la incorporación del segundo stick analógico, que asegura que el concepto de juego sea muy similar a anteriores entregas, pero con el añadido de la inclusión de los controles táctiles.

En esta ocasión encarnaremos a Tom Riley, un bombero estadounidense en el año 1951, justo cuando la invasión se expande a territorio yanqui, quien se ve sorprendido por el ataque de las Quimeras hacia la Costa Este de Estados Unidos. El gobierno americano había tranquilizado a sus ciudadanos ante la invasión protagonizada por estos alienígenas en Europa, pero con la excusa

PS Vita acoge a su primer FPS, algo que no pdía faltar para competir en el mercado actual

de que tenían una defensa infranqueable la gente siguió viviendo sus vidas tranquilamente. Sin embargo, cuando las Quimeras se decidieron a dar el paso se vio que nadie está preparado para una fuerza y tecnología tan importante como las de estos extraterrestres... pero Tom Riley tiene un objetivo muy claro, y nadie ni nada podrá detenerlo.

Con esta premisa se nos presenta una historia que no tendrá muchos giros argumentales, pero sí lo suficiente como para incitarnos a disparar a todo lo que se mueva, con algún que otro jefe final, pero sin novedades.

El conjunto de enemigos también es uno de los valores más característicos de esta saga, y así continúa. Nos encontraremos con enemigos comunes tan míticos como las Quimeras, los soldados híbridos, los pequeños enemigos con forma de escorpiones, etc. A esto hay que sumarle la presencia de otros de mayor tamaño como pueden ser el Empalador, el Ejecutor, la Abominación o el Leviatán. Algunos de ellos aparecerán en forma de jefe final durante los primeros niveles, pero más adelante aparecerán como si de unos enemigos comunes más se tratase.

El sistema de control se apoya en el uso de los dos sticks analógicos para el movimiento y el apuntado del personaje, mientras que el resto de botones ofrecen unas funciones muy comunes. Hay un botón para disparo, otro para apuntar, otro para recargar, otro para saltar, otro para agacharse y un último para cambiar de arma o abrir la rueda de armas, y así escoger entre las ocho disponibles. Por otra parte, también se aprovecha la pantalla táctil y el panel trasero táctil para diversas funciones como la activación de

Multijugador

Esta modalidad fue un punto fuerte de Resistance en PlayStation 3, así que no podía faltar en PS Vita.

nos permitirá disputar partidas de 4 a 8 jugadores. Hay partidas individuales y por equipos, a lo que hay que sumar un modo Supervivencia donde los humanos caídos pasarán a formar parte del equipo Quimera, por lo que supone un reto importante formar parte del equipo humano. Es importante destacar que aquí podremos jugar tanto en el equipo de los humanos como en el equipo de las quimeras.

Eso si, de momento no cuenta con mucha profundidad, no sabemos si habrá actualizaciones del mismo, pero no le vendrían nada mal. Habrá que esperar a ver que decisiones tomarána los desarrolladores. Aún así ayuda a ampliar la vida del juego.





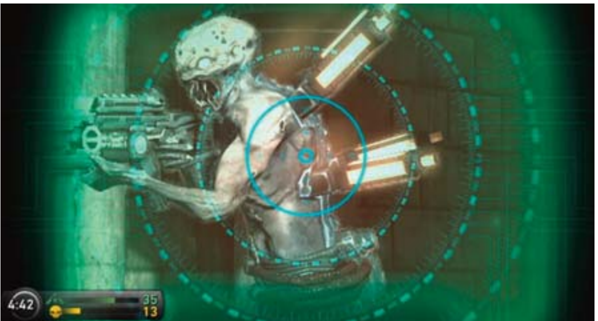


los disparos secundarios de cada una de las armas de fuego, el uso del hacha, el lanzamiento de granadas o incluso echar a correr (esta última es la única opción destinada al panel trasero táctil).

En este sentido, las dinámicas funcionan correctamente, ensalzadas por el hecho de que poseemos un sistema de mejoras basado en encontrar una serie de cubos azules -escondidos en el escenario- que nos permitirán optimizar aspectos como la recarga, capacidad, mira o alcance, entre muchos otros, de nuestro arsenal.

Técnicamente, el juego raya a un buen nivel, aunque hay otros juegos que demuestran que Vita puede tener mejores resultados, como es el caso de Uncharted. A su favor hay que decir que, por otro lado, los escenarios son variados y la distancia de dibujado elevada. En este sentido es un juego muy bueno, así como el diseño de las armas y





enemigos, los cuales beben directamente de las entrgas anteriormente vistas. Al igual que las animaciones, que se muestran más que correctas.

Lo que sí que nos parece algo imperdonable, es la marcada aparicion de los dientes de sierra en un juego cuya proyección está destinada a una pantalla de 5 pulgadas. Puesto que esto se podría haber disimulado.

Otro aspecto negativo en esta entrega es la escasa inteligencia de los enemigos. En los cuales podemos deducir la mayor parte de sus acciones ya que, por norma general, siempre siguen un patrón predefinido. Algo que hace que se reste intensidad y empeore la experiencia jugable.

El modo campaña en sí ofrece una duración simplemente aceptable, pues os llevará unas ocho horas llegar hasta el fina, con una rejugabilidad más bien escasa, basada mayormente en recopilar todas las mejoras, informes de inteligencia y repetir algunos de los instantes más espectaculares.

Por otra parte, se podría decir que Resistance: Burning Skies es uno de los juegos más accesibles en cuanto a Trofeos se refiere, pues hacerse con el 100% no será una tarea complicada.

Para finalizar hay que decir que el apartado sonoro sigue en la linea de la saga, con una banda sonora muy orquestal y unos efectos bien implementados pero sin destacar demasiado. Y como viene siendo habitual por parte de Sony, está perfectamente doblado al castellano y con un buen nivel.

Conclusiones:

Esta entrega de la saga Resistance ha llegado algo descafeinada, no sabemos si ha sido consecuencia de las prisas por salir lo antes posible, pero si que da la sensación de que se podría haber pulido algo más. Aún así es un juego que te hará pasar unas cuantas horas de diversión.

Alternativas:

De momento no hay mucho mercado, así que habrá que esperar a que salga el CoD para la portátil de Sony.

Positivo:

- *Control bien implementado*
- *Buen elenco de armas*

Negativo:

- *Fallos gráficos*
- *La IA de los enemigos*

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	72
sonido	81
jugabilidad	78
duración	70
total	70

Una segunda opinión:

Con la llegada de los dos sticks parecía que por fin era posible ver buenos shooters en primera persona para una consola portátil. Pero va a ser que no. Título muy justito del que se esperaba mucho más y que deja el futuro de la serie en el alambre.

Gonzalo Mauleón

desarrolla: grasshopper · distribuidor: warner · género: accion · texto/voces: cast/inglés · pvp: 61,50 € · edad: +18

Lollipop Chainsaw

Animadoras vs. Zombis

Una animadora con motosierra, muchos zombis, música cañera y el genio de Suda51 y su equipo de Grasshopper Manufacture. ¿Que puede fallar? Demasiadas cosas como para que responda a las expectativas creadas



Goichi Suda se ha hecho un hueco en el corazón de todos los jugones. En un mercado en el que todos los juegos se parecen demasiado entre sí, él y su estudio Grasshoper Manufacture suponen un soplo de aire fresco con propuestas locas y arriesgadas, que nunca veremos salir de otros estudios. Killer7, No More Heroes o el más reciente Shadows of the Damned son claros ejemplos de su particular estilo, pero también todos ellos tienen los errores y fallos que los dejan en buenos juegos, no llegando nunca a la categoría de clásicos y quedando en el recuerdo de los jugadores más por sus bizarradas que por su calidad en si.

Lollipop Chainsaw nos pone en el papel de Juliet, una bella animadora universitaria que debe hacer frente a una invasión zombi con sus conocimientos de artes marciales y su ¿motosierra? no se, debe ser típico entre las animadoras americanas tener una

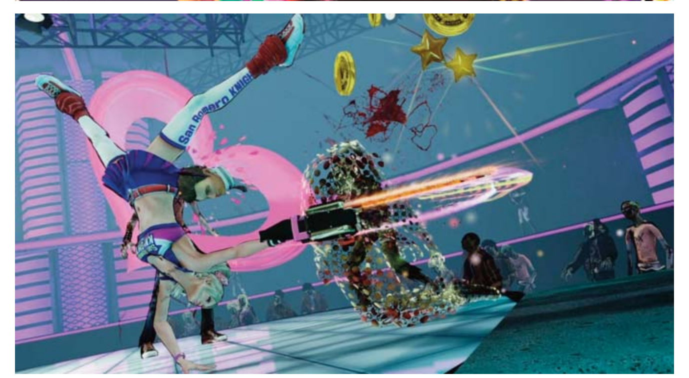
Killer7, No More Heroes o Shadows of the Damned. No son juegazos ni grandes éxitos, pero quedan en el recuerdo de los que los jugamos como títulos diferentes y con gran personalidad. Eso mismo ocurre con Lollipop Chainsaw



motosierra personaliza, pero a mi me ha extrañado. Pues no es lo peor del argumento, al comenzar el juego el novio de Juliet es mordido por un zombi y para evitar que se convierta en uno de ellos, nuestra encantadora animadora le corta la cabeza con la motosierra y la mantiene viva mediante un rito de magia negra, con la esperanza de que una vez acabada la plaga de no muertos, la puedan volver a implantar en un cuerpo y seguir con su vida como si nada hubiese pasado. Esto es solo el comienzo de una historia tan absurda como divertida, que hace multitud de homenajes y guiños al cine de zombis y a las comedias de ambientación universitaria, de tanto tirón entre el público americano.

Hasta aquí poco que objetar, es en otros apartados donde Lollipop Chainsaw no da la talla y baja la nota media del juego y no responde a las espectativas que los jugones teníamos en él. El primero de ellas es su jugabilidad, Lollipop Chainsaw se presenta como un hack'n'slash clásico en tres dimensiones. Y lo es, pero le falta la profundidad necesaria (¿alguien ha dicho Bayonetta?) como para pasar de ser un mero machacabotones y mantener el interés del juego más allá de las primeras horas. Aunque este aspecto no es un problema, ya que otro de los peros






que se encontrará todo aquel que se haga con el último título de Suda51 es su corta duración y escasa rejugabilidad a no ser que nos piquemos con los amigos en los marcadores online. Terminar la campaña principal no te llevará más de 6 horas y aunque hay objetos escondidos por los escenarios, la gran mayoría de ellos los encontraremos sin casi buscarlos, y el resto tampoco costará mucho ya que los escenarios pecan de lineales y pasilleros.

Es cierto que el juego va ofreciendo nuevos combos, mejoras y posibilidades según va avanzando la aventura, pero es que cuando tenemos un buen número de ellos como para empezar a usarlos, combinarlos y disfrutarlos se acaba. Complementan la jugabilidad los "casi obligatorios" quick time events, que en algunas ocasiones funcionan correctamente pero en otras están metidos con calzador, e interrumpen el ritmo de juego no aportando nada al mismo.

En un título de este género el sistema de lucha es el 90% del éxito, y en este caso no llega a ofrecer todo lo que debería para enganchar al jugador, invitarle a probar nuevos movimientos y golpes y, al ser tan corto, jugarlo una y otra vez. Tampoco ayuda el que en determinados momentos el juego parece no responder al mando, o al menos no hacerlo de un modo instantáneo. Se debe a que le faltan enlaces entre movimientos y si has comenzado uno, no siempre existe la posibilidad de interrumpirlo antes de que finalice para enlazar con el siguiente y lo "deja en cola" para hacerlo cuando el primero termine.

Como es habitual y casi marca de la casa, Lollipop Chainsaw cuenta con un montón de coleccionables en forma de trajes para Juliet, temas musicales o ilustraciones que deberemos desbloquear en el juego.

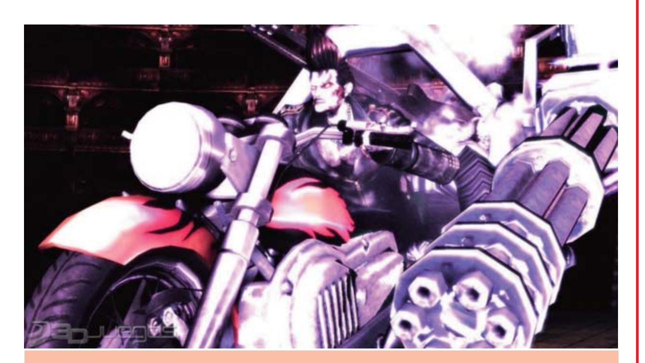
Cabe destacar como ha ido mejorando el estudio el aspecto visual de sus juegos desde No More Heroes hasta ahora. Saben de sus limitaciones presupuestarias, que les hace difícil competir con

Suda ha dejado caer que la compatibilidad con Playstation Move podría venir en forma de DLC, aunque no está confirmado por parte del autor japonés

los grandes a nivel técnico, pero lo compensan con un diseño artístico muy notable, y que en muchos casos es capaz de tapar los fallos que pudieran tener por las limitaciones en polígonos o texturas que hay en pantalla.

Candidato a mejor juego en el apartado sonoro de 2012 en cualquier entrega de premios. La banda sonora es simplemente espectacular, los temas de Arch Enemy, Children of Bodom o Dragonforce te meten de lleno en la jugabilidad frenética del título y se combinan perfectamente con el espectáculo visual de efectos de todo tipo que acompañan la acción. Se ha cuidado muy especialmente el sonido de la motosierra, apreciarás perfectamente como se acelera o frena, como corta los diferentes materiales o miembros y lo hace integrándose con la música del fondo conformando un aspecto sonoro sobresaliente, que se ve refrendado por un doblaje original en inglés muy bueno. No hay voces en castellano, solo subtítulos, pero visto el nivel del doblaje en inglés y teniendo en cuanta que no es un lanzamiento para el gran público se entiende que Warner no haya considerado viable su doblaje a nuestro idioma.

Resumiendo, Lollipop Chainsaw es un juego difícil de valorar y/o recomendar. Se trata de un juego diferente y divertido, aunque se hace corto y no alcanza el nivel de otros en su género.



La imaginería alrededor del juego es uno de los aspectos más destacables de Lollipop Chainsaw. Suda 51 en estado puro

Conclusiones:

Divertido y diferente, muy diferente. Pero corto y con limitaciones que lastran la puntuación final. Aún así, gracias Suda por intentarlo y espero con ganas tu próximo juego.

Alternativas:

En esta generación Bayonetta es la referencia, aunque tampoco es una mala opción hacerse con el Devil May Cry Collection o esperar a ver que ofrece DMC.

Positivo:

- Divertido y diferente
- Apartado sonoro sobresaliente

Negativo:

- Corto y poco rejugable
- Con errores y limitaciones en la jugabilidad y los aspectos visuales

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	72
sonido	92
jugabilidad	68
duración	62
total	70

Una segunda opinión:

Suda ha cumplido lo que prometió... más o menos. Lollipop Chainsaw es fresco y divertido, pero también muy corto, y falto de una mayor ambición. La rubia lo intenta, pero no es Bayonetta por más carillas que ponga.

Carlos J. Oliveros

desarrolla: lightbox · distribuidor: sony · género: acción · texto/voces: castellano · pvp: 59,90 € · edad: +16

Starhawk

A tiros en el lejano (futuro) Oeste

Starhawk es un shooter en tercera persona con grandes escenarios poblados de enemigos, edificios en ruinas y vehículos oxidados, en el que podemos cambiar la zona de combate a nuestra voluntad mediante un exclusivo sistema



En el futuro, los humanos hemos colonizado otros planetas y buscamos como locos nuevos yacimientos de la llamada "energía de fisura", muy prometedora pero peligrosa, ya que ha convertido a muchos mineros expuestos a ella en mutantes conocidos como Outcasts. El hermano de nuestro protagonista se convirtió en uno, pero Emmet se salvó gracias a un regulado de energía que le implantaron en la espina dorsal. Ahora puede controlar la energía de fisura y sobrevive como pistolero a sueldo. Por supuesto, controlamos a Emmet, y nos encontramos en mitad de una zona desértica con nuestro compañero y un par de motos antigravitatorias nada más terminar la explicativa intro, correctamente doblada a nuestro idioma como el resto del juego. Nos acaban de contratar para proteger la ciudad de un grupo de enloquecidos Outcast, y este primer escenario nos permitirá hacernos con los con-

Como secuela espiritual de Warhawk, Starhawk incluye batallas online de hasta 32 jugadores y, esta vez, el modo historia ausente en el primer juego

troles y comprobar la estupenda ambientación a lo Western de la que goza el juego. Una ambientación que no sólo se nota en el diseño de personajes y escenarios (con sus toques futuristas, claro), sino también en el desarrollo de las misiones, la narrativa visual de determinas secuencias y, especialmente, en la composición musical.

Pero la característica diferenciadora de Starhawk con respecto a la enorme competencia dentro de su género es la posibilidad de crear estructuras como bunkers o trincheras en mitad de la batalla, otorgando al juego un interesante componente de estrategia en tiempo real. Es el anunciado sistema Buld & Battle, que resulta refrescante en un shooter en tercera persona. También podremos pilotar diversos vehículos y enormes "mechas" voladores llamados Hawks (halcones) y, al igual que en Warhawk, del que éste es secuela espiritual, libraremos batallas online de hasta 32 jugadores, uno de los puntos fuertes del juego. Contamos además con la opción del multijugador local a pantalla partida, de forma similar al modo Horda de la serie Gears of War. Clarmante, se trata de un título orientado al multijugador online. El modo historia para un jugador, que no se pudo incluir en Warhawk, sí está presente aquí, pero no nos ofrecerá más de 5 horas en el mejor de los casos. Es interesente y entretenido, pero parece más una excusa bien trabajada para que nos aprendamos los tejemanejes del juego antes de lanzarnos de cabeza a las tremendas batallas que nos esperan en el online.





Conclusiones:

Aunque no es especialmente innovador a nivel técnico, la ambientación y el multijugador online son muy buenos, e incluso la campaña principal es interesante. El componente estratégico también ayuda. Su problema es la dura competencia en el género.

Alternativas:

Prototype, Dead Space, Infamous, Borderlands, Transformers War for Cybertron... y sus respectivas secuelas. También el propio Warhawk, aunque es mucho más primitivo.

Positivo:

- Ambientación y doblaje notables
- Multijugador local a pantalla partida y online hasta 32 jugadores, realmente entretenido.
- La posibilidad de construir estructuras en tiempo real durante el combate

Negativo:

- Algo confuso en ciertas ocasiones
- El modo historia es demasiado corto, casi un tutorial para el multijugador.

TEXTO: CARLOS OLIVEROS

gráficos	80
sonido	75
jugabilidad	80
duración	70
total	**75**

Una segunda opinión:

El rollo "futuro épico-decadente" con armas de energía queda resultón y la ambientación western está muy lograda, pero en ocasiones no nos queda claro lo que tenemos que hacer. Entretenido y correctamente doblado.

Rodrigo Oliveros



desarrolla: the workshop · **distribuidor:** sony · **género:** acción/RPG · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 36,95 € · **edad:** +10

Sorcery

¿El juego que le faltaba a Move?

El mago Jorge Luengo pone la voz al protagonista de Sorcery, precisamente un aprendiz de mago que coge prestada una varita mágica de su maestro, se adentra en unas antiguas cuevas y, como suele pasar, tal vez la líe más de la cuenta



Podría decirse que, en la subida al carro de los dispositivos de control por movimiento que hicieron Microsfoft y Sony, ésta se había quedado un poco a la zaga. Microsoft parece justificar la compra de su aparato con Kinect Star Wars, pero a la PS3 le faltaba aún un título que sacara el máximo partido a Move. Sony y The Workshop nos traen el que promete conseguir exactamente eso, pero se queda en una apuesta tal vez poco ambiciosa.

La historia nos pone en la piel de Finn, un aprendiz de mago que no se conforma con las tareas de limpieza de orinales que su maestro le impone, coge una de sus varitas y se carga una pócima que éste estaba preparando. Ante la ausencia del mago, Finn decide adentrarse en unas cuevas donde yacen los restos de elfos que combatieron en una antigua guerra para buscar polvo de tumbas, un ingrediente esencial para reponer la pócima y, pese a los

En nuestra búsqueda de polvo de tumbas nos encontraremos con multitud de espectros y con el primer jefe del juego, una banshee (o espectro aullante y volador)

consejos de su amiga gata parlante (que resulta ser una princesa de las hadas camuflada como animal) sigue profundizando en ellas, transmutando jarrones en huchas-cerdito con la varita que aún no controla del todo, enfrentándose a espectros que se levantan de sus tumbas, recolectando oro, aprendiendo nuevos movimientos y adquiriendo objetos. El movimiento básico del protagonista, doblado de forma mediocre por el mago Jorge Luengo, puede realizarse también con el mando estándar de PS3, mientras que el Move hará las veces de varita mágica en todos los aspectos: con ella abriremos cofres y puertas, prepararemos hechizos, dispararemos rayos y repararemos estructuras dañadas mediante sencillos movimientos. Incluso podremos lanzar rayos con efecto como si de un balonazo de Oliver y Benji se tratara. Tenemos la posibilidad de alternar entre distintos hechizos, pero con facilidad nos acostumbraremos a uno o dos que emplearemos más, olvidándonos de los otros, ya que tampoco hay situaciones específicas que los requieran. Y es que Sorcery es sencillo y bonito (de hecho los escenarios y todo el diseño artístico gozan de un nivel notable), pero no resulta desafiante en ningún momento y su desarrollo puede hacerse excesivamente lineal. La expresividad facial de Finn es escasa y la voz de Luengo no le hace ningún favor, aunque la historia y los combates son entretenidos y el manejo del Move está muy bien resuelto. Eso sí, de la calibración y de casi 20 min de instalación no nos salva ningún mago.





Conclusiones:

Lo que más sorprende es que haya habido que esperar tanto para ver un juego así para Move. Pese a sus carencias es seguramente el mejor título de este dispositivo... con permiso de The House of the Dead 4 y The House of the Dead Overkill.

Alternativas:

¿Con el catálogo de Move? No. Hay que elegir entre juegos de deportes o de disparos.

Positivo:

- El Move como varita mágica. Su manejo es muy bueno... si está bien calibrado
- Entretenido para todos los públicos y apto para partidas rápidas

Negativo:

- Muy lineal, algo repetitivo y poco desafiante
- El doblaje del protagonista es cutre
- ¿Más de un cuarto de hora de instalación para un juego de Move antes de tocar nada? ¿En serio?

TEXTO: CARLOS OLIVEROS

gráficos	75
sonido	70
jugabilidad	80
duración	60
total	70

Una segunda opinión:

A Sorcery le falta más jugo para justificar la compra del Move. La voz del personaje principal resulta exaspertante para cualquier usuario exigente con los doblajes, y el juego es fácil y corto, aunque entretiene y es ideal para los niños.

Gonzalo Mauleón



desarrolla: stainless games · **distribuidor:** descarga · **género:** ccg · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 8,99 € · **edad:** +7

MD Planeswalkers 2013

Magos luchando con cartas a 20 vidas por juego

La tercera parte del juego de cartas más famoso del mundo nos cuenta un nuevo arco en el universo de Magic, pero lo único que nos importa es coleccionar más cartas. Y de eso nos vamos a hartar en DotP 2013

Por tercer año consecutivo, Wizards of the Coast nos brinda con la versión digital de su más famoso juegos de cartas, Magic The Gathering. Como muchos ya sabéis, este “hobby” cuenta desde casi sus inicios con torneos, presentaciones oficiales de cada una de sus expansiones, campeonatos regionales y además, mueve muchos millones. Meterse en el mundo de Magic puede resultar caro, siempre que se quiera ganar. Gracias a Duels of the Planeswalkers, Wizards brinda la oportunidad a aquellos que les interesa empezar a jugar pero no quieren dejarse los cuartos.

La historia se sitúa en el ciclo “Innistrad” y la edición Magic 2013, en el que el caminante de planos Nicol Bolas, uno de los más poderosos, decide provocar una guerra contra otros caminantes, avatares de cada uno de los elementos de Magic. Para ello, pide ayuda al jugador, pero si decidiese luchar contra Nicol, no dudaría en aplastarle. Y hasta aquí su apasionante argumento que no es más que un simple añadido para darle algo de sentido al porqué de las peleas entre estos poderosos seres.

Para aquellos nuevos en Magic, existen tutoriales muy completos dentro del juego que abarcan todas las reglas, así que no hay posibilidad de perderse

Magic 2013 cuenta con varios modos de juegos, cada uno de ellos con su tutorial para aquellos primerizos: el modo Campaña, que a su vez cuenta con cuatro modalidades diferentes que se irán desbloqueando a medida que avanza la historia, un



juego personalizado para partidas rápidas, y el modo multijugador. Entre ellos, la novedad es el modo Planechase, una modalidad de Magic con sus propias reglas

No ha cambiado nada respecto a las anteriores entregas, pero las ilustraciones siguen siendo increíbles

y que supone un soplo de aire fresco hacia el modo normal. También encontramos desafíos, en el que los más expertos del juego deben exprimirse los sesos para poder ganar ante situaciones aparentemente imposibles.

El modo multijugador, tanto local como online, cuenta con el juego clásico en el que pueden participar hasta 4 jugadores en una especie de death-match, el modo Planechase y el Gigante de Dos Cabezas, en el que se compite por parejas.

El sónido del juego sigue siendo regular. Melodías repetitivas y efectos de sonido diferentes para cada tipo de ataque son las dos caras de la misma moneda.

Sigue echándose en falta un editor de mazos completo, limitándose a añadir o retirar cartas de los mazos predefinidos que hay en el juego, y a pesar de que los 10 mazos que se incluyen en el juego (que serán ampliados con nuevos DLCs que saldrán próximamente) parecen ser más que suficientes, no abarca la aparente infinidad de creación de mazos que existe en el formato físico.



Conclusiones:

Magic 2013 es un título recomendado no sólo para aquellos que quieran probar este juego sin gastarse mucho dinero, sino también para los veteranos que quieran echar una partida rápida sin complicaciones.

Alternativas:

Las dos anteriores entregas de Duels of the Planeswalkers son la más clara alternativa. También en PC podemos encontrar Magic Online y Magic The Gathering: Tactics, pero no hay mucha oferta en este tipo de género.

Positivo:

- Alta rejugabilidad
- Muchos desbloqueables que obtener

Negativo:

- Control incómodo
- El apartado gráfico no ha cambiado

TEXTO: XAVI MARTINEZ

gráficos	50
sonido	60
jugabilidad	80
duración	85
total	70

Una segunda opinión:

No han hecho grandes cambios, pero sigue siendo un juego muy divertido para los fans y no tan fans de Magic The Gathering

José Barberán

Una tercera opinión:

Es divertido para jugar unas cuantas partidas al día, pero a la larga se hace repetitivo y la IA carece del factor "error humano"

Gonzalo Mauleón

desarrolla: M2 · **distribuidor:** SEGA · **género:** plataformas · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 800mps · **edad:** +7

SEGA Vintage Collection:

Monster World

Un juego de Master System y dos de Megadrive, SEGA Vintage Collection: Monster World contiene el Wonder Boy in Monster Land, Wonder Boy in Monster World y Monster World 4.



Cuando hablamos de los juegos de la saga "Monster World" nos estamos refiriendo a juegos bastante especiales. No sólo porque fueron, como Alex Kid, de los primeros juegos en mezclar plataformas, acción y leves matices de RPG, sino porque son vestigios de la que muchos consideran como la edad de oro de los videojuegos.

Ahora, XBOX Live Arcade nos permite disfrutar de 3 de los juegos pertenecientes a dicha época de una sola tacada y a un precio bastante asequible. No obstante, hay pros y contras como en todos los casos.

El primer juego de este recopilatorio data de 1987 (25 añitos nada más y nada menos). Se trata de Wonder Boy in Monster Land y su desarrollo, aunque simple, sentaría las bases de lo que estaba por venir: dos botones (saltar y atacar) y que eran más que suficiente para acabar con ejércitos de "monstruos" (entrecomillado debido al aspecto nada

El primero es de 1987 y el último de 1994. Varios años los separan pero el mismo sistema de juego. Si algo funciona... ¿por qué cambiarlo?

amenazante de las criaturas). Permitía "entrar" en las casas pulsando hacia arriba, algo tremendamente raro en aquellos tiempos convulsos.

El segundo de ellos Wonder Boy in Monster World será posbilmente el más conocido de esta recopilación.

El motivo es más bien simple, ya que salió al mercado en el momento de mayor auge de la Megadirve. Su nivel de color y profundidad de los escenarios sumado a un control sencillo pero eficaz y un buen diseño del personaje le valieron un reconocimiento bastante positivo. Además podías elegir hechizos y armas y "subir de nivel" de forma muy rudimentaria al personaje.

El tercero y último lleva el título de "Monster World 4" y en él el personaje principal es una niña de pelo verde (o azul en función del dibujo que veamos).

Este juego no aporta grandes novedades a la mezcla... salvo por la enormidad de colores y variedad en escenarios y monstruos que ofrecía, algo que se asemejaba imposible para la consola de SEGA. Casi nunca se habían visto tantos colores en un juego.

No nos llamemos a engaños: estos juegos no son juegazos, pero sí muy queridos por los admiradores de la vieja escuela.

Es cierto que una recopilación así podría haber tenido dos cosas que aquí faltan: una de ellas es un redibujado para hacerlo HD de verdad y/u otro es que incorporara los demás juegos de la franquicia "Monster World", ya que esta esta colección solo trae el primero, el tercero y el sexto juego. ¿Motivos? Quién sabe...





Conclusiones:

Una recopilación digna de los más nostálgicos pero que garantiza una buena experiencia plataformera a todos los públicos y niveles. Una lástima que no estén todos los títulos.

Alternativas:

Alex Kid, Sonic Altered Beast, Castle of Ilussion... Casi cualquier juego de plataformas de la edad de oro de la Megadrive.

Positivo:

- *Plataformas de primer nivel.*
- *Enorme variedad de colores.*
- *Escenarios y fases extensos y profundos.*

Negativo:

- *Sólo 3 de los 6 títulos de la saga Wonder Boy.*
- *¿Reescalado?*
- *¿Redibujado?*

TEXTO: RODRIGO OLIVEROS

gráficos	65
sonido	60
jugabilidad	90
duración	80
total	70

Una segunda opinión:

Hay compras mejores con las que utilizar 800 mps, pero si nos sobra el dinero y somos unos nostálgicos empedernidos entonces SEGA Vintage Collection: Monster World sería una buena opción.

Carlos Oliveros



desarrolla: reality · **distribuidor:** namco · **género:** carreras · **texto/voces:** cast/- · **pvp:** 800msp/9,95 € · **edad:** +3

Bang Bang Racing

Espíritu Micro Machines

Carreras desenfrenadas en un arcade que nos retrotraerá a nuestra infancia a lo más añejos, y entretendrá de una forma divertida a los más pequeños mientras intentan emular a Fernando Alonso

Bang Bang Racing intenta recuperar las virtudes de los grandes juegos de minicoches de antaño bajo una perspectiva totalmente renovada. Un objetivo que ya adelantamos que cumple con solvencia, puesto que ofrece lo que promete.

El título de Digital Reality es una versión caricaturizada de la alta competición. A pesar de apostar claramente por la vertiente arcade (gatillos para acelerar y frenar, a la vez que un botón para el turbo, el cual se recargará progresivamente), casi todo lo demas denota un intento de reflejar la magia del mundo de las cuatro ruedas tal y como lo harían juegos de mayor enjundia.

Para ello el modo carrera queda dividido en 4 categorías diferentes, desde la que se asemeja a los turismos de serie, hasta las réplicas de la F1, pasando por las caricaturas de los DTM y las 24 horas. A su vez cada una conformada por varios vehículos con un punto diferenciador entre cada uno de ellos, como mejor agarre, mayor resistencia, más velocidad punta o mejor aceleración. Vehículos que se irán desbloqueando según vayamos consiguiendo diversos objetivos.

A pesar de lo que pueda parecer y de lo que suele ser la nota predominante en este tipo de juegos, en Bang Bang Racing sí que premia la habilidad y la pericia de cada conductor. La ausencia de los típicos *power ups* que en juegos de corte similar suelen ser utilizados para mantener el vilo hasta el final de la carrera no tie-

Bajo una máscara arcade, Bang Bang Racing no esconde claras referencias al mundo de la simulación y de la competición real



nen cabida aquí. Lo único que vamos a encontrar entorpeciendo nuestra marcha son bidones de aceite, conos o los corredores que doblemos. Nada más. Si realmente somos buenos, eso se va a ver reflejado en nuestros tiempos.

Y como cualquier juego de coches que se precie, es muy importante cuidar la mecánica de nuestro vehículo. Muchos golpes contra las protecciones o contra nuestros rivales repercutirá en nuestro estado. Si la barra no se encuentra a tope, nuestro coche perderá velocidad, lo que nos obligará a pasar irremediablemente por boxes.

Siguiendo con esa búsqueda desenfadada de la recrear la realidad, varios circuitos incluidos están inspirados en trazados que existen. Ojo, inspirados, y no reproducidos. Si sois medianamente aficionados al mundo del motor no os va a costar mucho reconocer puntos emblemáticos de Mónaco, Bahréin, Laguna Seca o Fuji.

A pesar de no contar con un número muy amplio de circuitos y de coches (el modo carrera lo podemos completar perfectamente en media tarde), sí que se presenta como un título al que poder echarle horas, gracias en gran medida a la posibilidad de competir con hasta cuatro amigos a pantalla partida.

Hasta 8 vehículos en pista y con elementos muy reconocibles de muchos de los circuitos reales más fámosos del mundo

Conclusiones:

Un perfecto candidato al que jugarse la merienda de la tarde en una calurosa tarde de verano. Divertido y entretenido. Como pega es que un vez lo dominemos, no nos va a ser nada complicado ganar carreras a la máquina.

Alternativas:

Hace unos meses ya analizamos Wrecked Revenge Revisited. Mejor pulido técnicamente, pero menos conseguido a nivel jugable. En cambio aquél era más largo y exigente que Bang Bang Racing.

Positivo:

- Si eres bueno, ganas
- Es un arcade con tintes de simulador

Negativo:

- Pocos circtuitos
- La IA no exige demasiado

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	65
sonido	60
jugabilidad	65
duración	40
total	**65**

Una segunda opinión:

Divierte por momentos. Pero cuando llegas a dominar la conducción y a la categoría de la Fórmula 1, prácticamente se acaba. Le hecho en falta más circuitos. O en su defecto, al menos mayor variedad a la hora de plantear los campeonatos.

Carlos Oliveros

desarrolla: microsoft · **distribuidora:** microsoft **género:** conducción · **texto:** castellano · **pvp:** 800MP · **edad:** +3

JoyRide Turbo

Un lavado de cara que se queda a medias

Esta nueva entrega en la que se desecha el uso de kinect, y se introducen diversas mejoras aspira a conseguir el reconocimiento de los jugadores ¿Conseguirá hacerse con un hueco dentro de un género tan competitivo?



Una buena manera de definir a JoyRide Turbo es calificarlo como un juego que pretende divertir de forma directa y sin pretensiones o alardes. Por desgracia sólo lo logra en parte.

Lo primero que podremos observar es que JoyRide Turbo poco tiene que ver con su predecesor a excepción de su temática y la utilización de algunos escenarios heredados. Efectivamente JoyRide ha realizado un salto de calidad considerable, cosa que por o otro lado no era nada difícil de conseguir.

Ahora por fin tendremos la sensación de encontrarnos delante de un juego y no delante de una demostración técnica de las opciones de kinect como sucedía en la primera entrega.

JoyRide Turbo adolece de numerosas carencias que le impiden ser un juego competitivo capaz de plantarcara a la competencia dentro del género de los juegos de “karts” o conducciónar-

Los power ups y la activación del turbo en los momentos precisos marcarán las diferencias en las competiciones, por lo que su uso será vital para vencer

cade. Las opciones que nos ofrece son escasas y quizás uno de los aspectos que se echan más en falta es la inclusión de un mayor número de modos de juego que otorguen una mayor variedad.

El modo campeonato posee una duración a todas luces escasa y se muestra muy poco retante. Por contra, el modo Parque de Acrobacias, si bien introduce una nueva dinámica y amplia substancialmente la duración del juego acaba haciéndose monótono y se muestra incapaz de convencernos por él sólo.

A su favor podemos decir que los escenarios, aunque no muy numerosos, son variados y su diseño resulta atractivo con un número suficiente de rutas alternativas a descubrir que invitan al jugador a volver a disfrutar de ellos. La eliminación de kinect le ha sentado francamente bien al título, el cual gana enteros con el sistema de control clásico.

La presencia de coleccionables en forma de piezas de vehículos desperdigadas por los distintos escenarios nos permitirá desbloquear nuevos modelos que podremos utilizar. Añadiendo un componente de coleccionismo que alargará la vida del juego.

Visualmente posee una estética infantil que no desentona con el carácter desenfadado del juego.

La jugabilidad no obstante se encuentra lastrada tanto por el comportamiento de los vehículos (todos se comportan de forma idéntica independientemente de su clase), como por la gestión de los habituales power ups cuyo uso no se encuentra del todo optimizado.





Conclusiones:

JoyRide Turbo es un juego que si bien podemos decir que ha mejorado considerablemente con respecto a su predecesor, aún no consigue alcanzar un nivel destacable quedándose en un juego demasiado simple.

Alternativas:

Mario Kart y Sonic & Sega All-Stars Racing son sin duda alternativas de garantía.

Positivo:

- Multijugador divertido para disfrutar de carreras con amigos.

Negativo:

- Resulta monótono al poco tiempo de juego.
- Se encuentra a faltar un mayor número de opciones.

TEXTO: SERGIO COLINA

gráficos	58
sonido	42
jugabilidad	51
duración	54
total	50

Una segunda opinión:

Es cierto que ha mejorado con respecto a su predecesor pero aún sigue siendo insuficiente para resultar un buen juego. Monótono y con pocos alicientes sólo consigue “entretenernos” unos escasos 10 minutos, antes de que deseemos apagar la consola y hacer cualquier otra cosa

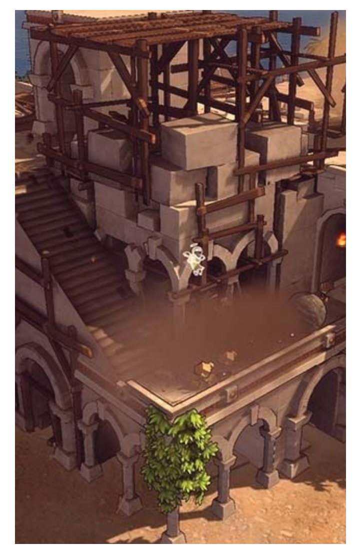
.Jose Luis Parreño

desarrolla: mando · **distribuidor:** ubisoft · **género:** estrategia · **texto/voces:** cast/-- · **pvp:** 800msp/9,95€ · **edad:** +7

Babel Rising

Jugando con la ira de Dios

Ubisoft rescata un tower defense que ya pudimos disfrutar años atrás en dispositivos móviles. En él asumimos el papel de un Dios malvado que disfruta exterminando a sus "fieles" seguidores



La sociedad del Antiguo Testamento quiere acercarse a Dios. Y para ello no duda en poner todo su ingenio a la hora de construir un edificio que lo acerque a la cúpula celestial. Algo que dicho sea de paso, no es del agrado del Todopoderoso, que no escatimará ningún recurso a la hora de impedir este cometido a toda costa.

Bajo la estructura de *tower defense*, Babel Rising presenta un desarrollo simple, pero efectista. Hordas de fieles seguidores irán levantando un edificio mientras debemos impedir a toda costa que lo consigan. Para ello contamos con dos poderes, a elegir entre fuego, tierra, aire y agua. Cada uno de ellos compuesto a su vez por un ataque básico y otro potente, y que a medida que encadenemos muertes, podremos desbloquear un tercero consistente en un ataque descomunal.

Pero claro, si nosotros contamos con nuestras bazas, es lógico pensar que nuestros

Babel Rising puede ser jugado tanto con Move como con Kinect además de poder hacerlo perfectamente a su vez con el pad de control tradicional

diminutos enemigos también lo harán. Es por ello que a su gran cantidad en número, vamos a tener que combatir frente a sacerdotes inmunes a un elemento en concreto, y a portadores de vasijas, quienes inhabilitarán temporalmente el ataque que usemos para eliminarlos.

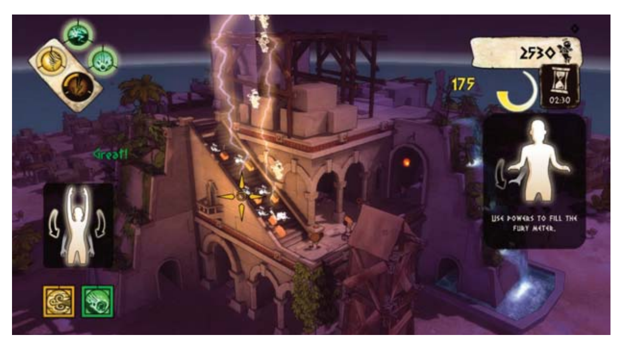
Y es que el título es simple de principio a fin. Tanto es así que el modo campaña queda limitado a una sucesión de fases en las que debemos cumplimentar un objetivo en concreto, tales como resistir un determinado tiempo, matar un número de enemigos o resistir tantas oleadas como sean requeridas. Divertido en un principio, pero que no tarda en volverse rutinario por la falta de variantes necesarias para aguantar el tipo.

Para intentar alargar la vida útil del juego, se ha incluido varios modos para dos jugadores, tanto competitivos como cooperativos. El primero no tiene mayor misterio que el obtener la mayor puntuación al finalizar el tiempo marcado. El segundo, repartiendo los poderes entre los dos jugadores, el objetivo es resistir el mayor tiempo posible.

A pesar de estas limitaciones en su mecánica, el apartado técnico sí aprueba. Gráficos graciosetes y una BSO bastante acertada rematan un apartado jugable muy sencillo y accesible.

Hay quien señala que Babel Rising es un juego al que el entorno de las máquinas de sobremesa le puede venir grande. Y no les faltaría razón, puesto que la inmediata satisfacción que ofrece poco a poco se diluye a la par que comprobamos que su profundidad es muy limitada.





Conclusiones:

Babel Rising es perfecto para aquellos que quieran dar sus primeros pasos en el género. Para los más experimentados, se les puede hacer muy simple y falto de profundidad.

Alternativas:

El género tower defense es uno de los más nutridos del catálogo digital de ambas consolas. Uno que nunca nos cansaremos de recomendar es Plants vs Zombies. Pasarán los años y lo seguirá teniendo todo.

Positivo:

- *Divertido desde el minuto uno*
- *No es nada exigente con el novato*

Negativo:

- *Mecánica demasiado simple*
- *El modo cooperativo podía dar más*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	55
sonido	60
jugabilidad	45
duración	50
total	**50**

Una segunda opinión:

Babel Rising es un título sin mayor pretensión que la de entretener durante un rato. Y en ese sentido lo consigue. El problema viene cuando se le nota a la legua que es un juego que funcionaría en móviles y tabletas, pero que resulta muy plano en su versión para consolas.

Jose Luis Parreño

desarrolla: digital leisure · **distribuidora:** microsoft · **género:** aventuras · **texto:** castellano · **pvp:** 800MP · **edad:** +7

Dragon's Lair

¿Es cierto que quien tuvo retuvo?

Si queréis volver a liberar a Daphne de las garras del dragon no podréis permitiros ningún margen de error, aquí los errores se pagan y muy caros ¿Estáis preparados para el reencuentro con este clásico de la história?



No sólo de la nostalgia vive el hombre, y si en la época de su lanzamiento Dragon's Lair supuso un soplo de aire fresco, con unos gráficos con los que pocos soñaban y una propuesta jugable nunca antes vista en los videojuegos, ahora este clásico de los 80 se muestra insuficiente.

A día de hoy esta reedición del título no tiene mucha razón de ser debido a la casi nula inclusión de extras que le añadan un plus.

Visualmente Dragon's Lair mantiene la misma apariencia y diseño que años atrás logró desencajarnos la mandíbula. No obstante este aspecto que probablemente fue su virtud más destacada ahora no consigue sorprendernos, aunque aún conserva intacto su encanto.

La jugabilidad, por contra, no ha resistido de la misma forma el paso del tiempo, y lo que antes constituía una propuesta original e innovadora, (podríamos afirmar que el juego sentó las bases de lo

Visualmente mantiene ese encanto que nos conquistó, pero por desgracia su apuesta hoy en día se encuentra desfasada y resulta poco atractiva

que más tarde se convertiría en los Quick Time Events) es ahora una fórmula muy utilizada en multitud de títulos y que difícilmente puede aportar por ella sola todas las experiencias deseables que un juego debe poseer.

Como novedad más destacada encontramos la inclusión de kinect. Esta idea que inicialmente añadiría un plus a la experiencia jugable, acaba convirtiéndose, a la postre, en una medida poco acertada. Dragon's Lair probablemente no sea un juego especialmente indicado para el uso de este periférico, o por lo menos no de la forma en la que se ha implantado. Si optamos por este sistema de control, rápidamente podremos comprobar como existen multitud de pantallas en las que realizar los movimientos adecuados en el instante preciso se convierte en una gesta imposible. Deberemos poseer una velocidad sobrehumana para poder llevarlos a cabo, por lo que el uso de kinect derivará en la más absoluta de las frustraciones.

También se ha añadido un modo de juego guiado en el que aparecerán en pantalla las acciones a realizar en pos de acercar el juego a aquellos jugadores poco partidarios del método de "prueba y error" con el que contaba la entrega original.

En resumen podemos afirmar que Dragon's Lair es un título sólo recomendado para los nostálgicos que quieran realizar un ejercicio de regresión en el tiempo. La gran mayoría de jugadores actuales encontraran en él un juego plano y con muy pocas opciones, que no conseguirá convencerles lo más mínimo.





Conclusiones:

Existen juegos que por su jugabilidad o temática nunca dejan de estar vigentes. Por desgracia este no es el caso de Dragon's Lair cuya reedición actualmente no tiene ninguna otra razón de ser que la mera nostalgia. Su apuesta que en otros tiempos resultó innovadora y creativa se muestra actualmente insuficiente y desfasada

Alternativas:

Todos estos juegos los podemos encontrar en el bazar de Xbox Live

Positivo:

- Visualmente conserva su encanto.

Negativo:

- Apuesta jugable desfasada.
- Relación Calidad/Precio a todas luces insuficiente.

TEXTO: SERGIO COLINA

gráficos	60
sonido	45
jugabilidad	42
duración	35
total	42

Una segunda opinión:

La vuelta de los clásicos no siempre es motivo de alegría y este es un ejemplo de ello. Lo que antaño fue una fórmula novedosa ahora resulta carente de todo atractivo.

Jose Luis Parreño


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers





perpetrado por: creative edge · **con la complicidad de:** ellos mismos · **arma del crimen:** PC · **año:** 2002

El rincón abyecto

Bikini Karate Babes

El juego que hoy nos ocupa es el ejemplo perfecto de como la abyección puede tomar las más extrañas formas con tal de confundir nuestros sentidos y menoscabar nuestra psique



Si. No hay por qué negarlo: enseñar carne siempre vende. Desde las arrebatadoras portadas de Dinamic, hasta la orografía poligonal de Lara Croft, allá en los albores de los juegos 3D. Se trata de una tendencia natural, la de explotar los más antiguos instintos del ser humano para conseguir un cierto repunte en ventas. El problema llega cuando todos y cada uno de los apartados del juego son descuidados sistemáticamente, y solo nos quedan "un par de razones" para defenderlo. Es el caso.

Luchadoras en bikini, sé lo que estáis pensando: Dead or Alive. Pero no, no os engañéis amigos. Comparar DoA con esto es como comparar a Michael Jackson con El Fary.

Empezando por el apartado gráfico: ¿Recordáis la técnica de fotografiar actores de serie Z y componer sprites a partir de ellos? Fue bastante sonada gracias a Mortal Kombat, pero es

¿Es esto un poblado del tercer mundo? ¿O una metáfora de la calidad del título? *(Izquierda)*. Nunca habíais visto una pantalla de selección de personajes tal que así... *(Derecha-Abajo)*. Imágenes como esta se comentan por si solas *(Derecha-Arriba)*

aquí donde despliega todo su maligno potencial. Las luchadoras parecen sacadas de un gif cualquiera. Mientras que los fondos son un extraño híbrido entre imágenes reales, y 3D del casposo, aunados ambos en "collages" cutres.

Siguiendo pues con el análisis del contenido: Sabemos que hay Bikinis, salta a la vista. Lo de "Babes", también, pero lo de "Karate" es lo que eleva este producto a la categoría de estafa. La amalgama de puntapiés, empentones, arañazos y extraños giros de muñeca no se asemeja en nada a ningún arte marcial conocida. Y las coreografías, si es que existen, son más que cuestionables

¿Pero a qué viene este afán destructor?¿Qué puede haber de malo en ver a unas acaloradas señoritas dirimir sus diferencias a golpe limpio? Pues que la jugabilidad está a la "bajura" de las circunstancias. Y es lo gracioso del asunto, porque si hay un género que exige un modelo de control sólido y bien trabajado, es el de los juegos de lucha. Y lo que aquí nos encontramos es un despropósito de épicas dimensiones.

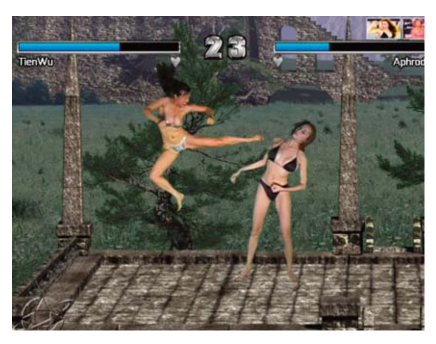
Las animaciones de las luchadoras, pobre o nulamente intercaladas, harán que nos preguntemos que está pasando en pantalla. El control tiene errores garrafales en su diseño, hasta tal punto que, en múltiples ocasiones, la primera en golpear gana sin posibilidad alguna de contraataque.

Ah, y los efectos sonoros son la guinda del pastel: no tengo palabras... Un juego que durante mucho tiempo atormentó a demasiados jugadores. Un despropósito digno de nuestro Rincón.









Conclusiones:

No es el único juego de este tipo que existe. Pero es sin duda uno de los más torpemente ejecutados. No existe ni un solo apartado que no se absolutamente lamentable. Y la vergüenza ajena que supone jugar a un juego así ya anulan cualquier atisbo de bondad que pudiera existir.

TEXTO: MIGUEL ARÁN

NOTA: -8

Truculento

Juego sugerido por:
Redacción GTM

Envía tus propuestas para el rincón abyecto a:
contacto@gamestribune.com

Remakes:
Watman

Los grandes clásicos vuelven a las plataformas actuales

John Ritman (sí, el de los Match Day) y Bernie Drummond tomaron las perspectiva isométrica clásica del Filmation de Ultimate y la pusieron al servicio de uno de los mejores juegos del Caballero Oscuro hasta los Arkham de la presente generación.

Nuestra misión en el juego era recuperar las partes del batmóvil dispersas por la batcueva para poder ir a rescatar a Robin que había sido secuestrado. Para ello deberemos recorrer un mapeado bastante extenso para la época, evitando a multitud de enemigos y usando los habituales gadgets de Batman que se encuentran dispersos por las pantallas.

Kakarot, uno de los pioneros en la scene retro, publicó en el año 2000 su versión del original para PC y ya le dio el nombre de Watman, posteriormente lo versionó para GameBoy Advance, y en 2011, 1985 Alternativo decidió ponerlo a la venta en formato físico en su versión para portátil de Nintendo.

Una muy buena idea para una mejor conversión de un excelente juego. El remake para GBA luce espectacular, mantiene totalmente el mapeado y las mecánicas jugables del original pero le da un acabado que se ve de lujo en la pequeña pantalla de la Advance (o la NDS en su caso). Watman mantiene también la extremada dificultad del Batman de Ocean, un mínimo roce nos hará empezar de nuevo la pantalla y las vidas son escasas.

Plataforma original:
ZX Spectrum, MSX Amstrad CPC y PCW

Año lanzamiento original:
1986

Título original:
Batman (Ocean)

Plataforma remake:
GameBoy Advance

Valoración de GTM



PVP:
14,95 €

Sir Fred, el Remake

Retroworks, uno de los estudios más prestigiosos del panorama del remake español se atrevieron en 2005 con una de las obras maestras de la Edad de Oro del Software Español, el Sir Fred de Zigurat. Juego que logró una gran repercusión internacional de la mano de Mikro-Gen.

Y la revisión le sienta francamente bien, se mantiene la jugabilidad del clásico y se retoca el aspecto gráfico y las animaciones de los personajes. El resultado es una verdadera delicia que permite disfrutar del gran clásico en un entorno gráfico mucho más atrayente y moderno, aunque sin perder un ápice de su encanto.



Plataforma original:	ZX	**Plataforma remake:**	PC
Año lanzamiento:	1986	**Valoración de GTM**	
Título original:	Sir Fred	**PVP:**	gratis

Camelot Warriors

El gran trabajo de Buhonero en la programación y Coelophysis en los gráficos lograron lo que parecía imposible, mejorar un título tan bueno como el Camelot Warriors de Dinamic.

En el aspecto visual destaca un tipo de gráfico mucho más vistoso y detallado, que enriquece el resultado final del juego. A nivel jugable cabe reseñar la mejoría en el sistema de movimiento y animaciones tanto de nuestro personaje como de los enemigos, que se mueven con una naturalidad imposible de realizar en las máquinas de 8 bits.

Se ha mantenido la dificultad del original, o sea, IMPOSIBLE.



Plataforma original:	Varios	**Plataforma remake:**	PC
Año lanzamiento:	1986	**Valoración de GTM**	
Título original:	Camelot Warriors	**PVP:**	gratis



Chrono Cross





FICHA TÉCNICA **Año**: 1999 - **Plataforma**: playstation, psn - **Género**: jrpg

El sucesor espiritual de uno de los JRPG más amados de todos los tiempos por los fans, volvió para llevarse nuestros corazones en el camino

Gracias a Playstation, los aficionados al JRPG pudimos vivir una segunda época dorada del género. Grandes nombres como Final Fantasy VII y Wild ARMs entre muchos otros formaron un tándem muy poderoso y firme para aquellos interesados. Pero en cambio, muchos tuvimos que lidiar con otro problema que en nuestra desmedida felicidades no tuvimos en cuenta: Las fronteras. Muchos fueron los títulos que se quedaron sin cruzar el océano que separa América de Europa, y es por ello por lo que muchos jugones nos quedamos sin disfrutar de las verdaderas joyas. Una de ellas, fue la secuela de uno de los títulos más queridos por los aficionados y el considerado como mejor JRPG de Super Nintendo, Chrono Trigger. Chrono Cross supuso un cambio casi "radical" respecto a su predecesor, en especial, la marcha de Akira Toriyama como diseñador artístico. Aún así, esta desventaja no paró los pies a Masato Kato, director de esta entrega, que puso toda la carne en el asador. Y sin duda, la consola de Sony era un mundo muy amplio que explorar para toda la historia que querían contar. Y se puede decir que lo lograron.



La banda sonora es un elemento más del argumento que ayuda a potenciar la, ya de por sí, fascinante historia

Argumentalmente, Chrono Cross nos presenta a Serge, un joven pescador de la aldea de "El Nido", donde un día conoce a una ladrona llamada Kid con el objetivo de robar la "Flama Helada" en mente. Juntos, se embarcan en una aventura que les llevará a cruzar dimensiones y, como no, a salvar el mundo. Como veis, esta secuela no parece ser muy directa, pero para no hacer ningún spoiler, os debo decir que tiene mucho más que ver con Trigger que lo que os podéis llegar a imaginar.

La acertada mano de Yoshitaka Hirota, conocido por los fans como el creador de la banda sonora de la saga Shadow Hearts, nos presenta unas melodías con ritmos tropicales, acordes a la ambientación del juego, pero sin olvidar los tonos épicos e instrumentos más acordes a lo que estamos acostumbrados en este género. No faltarán violines, tambores o guitarras que conjuntan perfectamente con unos sonidos tribales a lo largo de toda la historia.

En cuanto a jugabilidad nos encontremos con un sistema por turnos que ya todos conocemos, pero como en Trigger, veremos a los enemigos en pantalla y podemos decidir si luchar contra ellos o no. Como novedad principal, el hecho de poder huir de cada batalla, hasta de los jefes, nos permite añadir un punto estratégico, para poder adaptarnos según sea el plan. Además, poder reclutar hasta a 45 personajes, cada uno con sus fortalezas y debilidades, hace que podamos ganar una batalla como queramos. No sólo eso, sino que además, diversos finales y decisiones a lo largo de la historia, aumentaban la durabilidad y rejugabilidad de un título ya de por sí bastante largo.



Gráficamente, el juego llevó a PSX a uno de sus puntos más elevados en lo que a potencia se refiere. Un referente para su época

En definitiva, Chrono Cross es una aventura que todo aficionado al género no debe perderse. Se encontrarán con una aventura compleja que les sorprenderá y emocionará por partes iguales, se encariñarán de cada uno de los personajes y tararearán algunas de las melodías más inolvidables de esta entrega. Y a pesar de que ahora mismo es bastante complicado encontrar una copia del juego (las copias americanas pueden valorarse en unos 40 € aproximadamente) esperemos que Sony traiga a la Store europea este título para poder disfrutarlo en nuestras consolas.

TEXTO: XAVI MARTÍNEZ



El sistema de batalla, pese a ser el ya conocido por turnos, tenía elementos originales como el poder huir de cada batalla





Castlevania III:





FICHA TÉCNICA **Año**: 1990 - **Plataforma**: nes - **Género**: plataformas

Los cielos se oscurecen, los niños lloran y los hombres se encierran en sus casas. Drácula vuelve de su tumba y solo aquel con la sangre de Belmont podrá pararle

Como la gripe y la declaración de la renta, Drácula es un mal que siempre vuelve. Siempre. Por suerte, el linaje de los Belmont, por cuya sangre corre un poder tan enorme como para permitirles herir al Príncipe de las Tieniblas, está presto y dispuesto para defender el bien e impedir que la oscuridad domine la Tierra.

Así ha sido durante generaciones y así nos lo cuenta Castlevania, la gran saga de Konami de la que en estas líneas vamos a revisitar su tercera entrega. Un regreso en más de un sentido, puesto que no solo volvía el sempiterno conde Drácula, sino que la serie también retornaba a sus raíces tras el cambio de aires de Castlevania II: Simon's Quest, más encarado hacia la aventura, pero con un cierto componente de exploración que dejaría huella.

En Castlevania III volvíamos a blandir el látigo Vampire Killer para dar buena cuenta del demoníaco chupasangres que volvía tras su habitual ciclo de regeneración de aproximadamente 100 cien años para asolar Europa. Corre el año 1476 y en esta ocasión, la responsabilidad de defender la humanidad recaía sobre Trevor Belmont, pero no iba a estar solo.

Una de las principales novedades de este juego, y principal característica que ha quedado para el recuerdo, es la posibilidad de encontrar personajes secundarios que se unirían a Trevor en su lucha contra Drácula. En concreto tres personajes más con habilidades determinadas. Por un lado está Grant

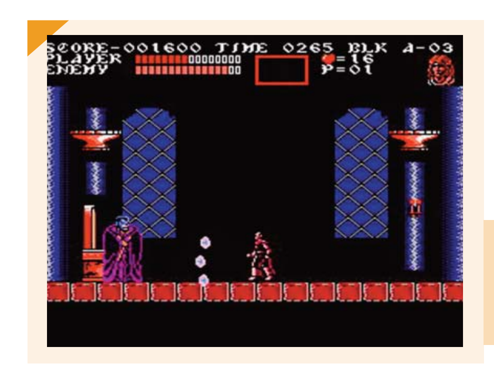
Escoger compañero de viaje para Trevor suponía contar con un apoyo en su misión con unas habilidades únicas

CUATRO CONTRA EL MAL

Cada uno de los cuatro personajes que teníamos posibilidad de manejar en Castlevania III poseía diferentes habilidades que les conferían distinta utilidad.

Trevor Belmont, heredero de su linaje, tenía las mismas habilidades que su pariente Simon exhibió en los dos anteriores Castlevania, de manera que no solo era capaz de manejar el latigo, sino también las características subarmas de la saga: hachas, cuchillos, crucifijos, agua bendita o el famoso reloj para parar el tiempo.

Grant, sin embargo, solo contaba un cuchillo como defensa, pero a cambio era muy ágil y trepaba por las paredes. Sypha desplegaba sus potentes magias y Alucard poseía los poderes de su padre, pudiendo atacar a distancia y transformarse en vampiro. La combinación entre ellos era clave para derrotar a Drácula.



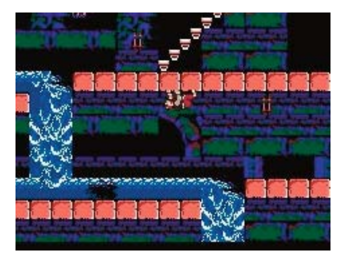
Castlevania III no era totalmente lineal. El camino estaba ramificado entre fase y fase y dejaba la ruta a nuestra elección

Danasty, pirata y ladrón condenado a guardar la torre del reloj del castillo de Drácula transformado en monstruo. Por otro, Sypha Belnades, hechicera de gran poder que hallábamos transformada en una estatua de piedra. Y por último, pero no menos importante, un personaje que se convertiría en uno de los pilares de la saga: Alucard, el vástago medio vampiro de Drácula, con poderes similares a los de su padre.

De esta manera, haciendo equipo con este reparto y combinando sus habilidades, Castlevania III se convertía en lo que mejor sabía hacer Konami, una oda a la acción plataformera con abundante guarnición de dificultad como ya nos enseñó en que era capaz de hacer en la primera entrega de la saga, pero combinado con ingredientes propios que le daban un sabor especial.

El principal de ellos era que Castlevania III era un juego de elecciones. Y no solamente en cuanto a qué personajes íbamos a manejar en según qué momentos a lo largo de la aventura. En Castlevania III también debíamos decidir al principio de cada fase qué ruta seguiríamos, presentándose como opciones un camino superior y otro inferior. Cada uno de ellos haría que el juego progresase de una manera y que nos encontrásemos con unos personajes o con otros.

Por supuesto, los viejos conocidos seguían ahí. Los esqueletos, los hombres pulga, las mil veces malditas cabezas de medusa y su absurda habilidad para arrebatarte una vida por un mal salto, los zombis… y sobre todo los jefes, coronados, como no, por ese dicharachero dúo de amigotes que forman Drácula y su lugarteniente Muerte.



Castlevania III fue uno de los varios juegos que Konami dejó para el recuerdo en su paso por la NES. Un arcade de corte clásico con una sabia combinación de factores que lo convirtieron en un juego de culto, de aquellos que con solo ver la secuencia de introducción te aferrabas al pad con la emoción de saber que te esperaba una gran aventura Y ahora que Mercury Steam quiere acercar su saga Lord of Shadow a la sombra del Castlevania clásico mediante Mirror of Fate para 3DS, ha sabido escogido un gran referente. Castlevania III era, es y será aventura en estado puro,



JUAN E. FERNÁNDEZ

Buenos perfumes, frasco pequeño



¡Madre mía, que pesado soy! Habréis leído mil millones de artículos sobre este tema. Reconozcámoslo, el E3 es tan jodidamente mediático que termina por empalagar como una cucharada de Nocilla, es lo que hay

Realmente si hubiese hecho este artículo la semana pasada, seguramente hubiese sido muy diferente, pero lo bonito de ponerse a escribir sobre este tema a fecha de 13 de junio es que he podido ver muchas cosas, leer muchas cosas, escuchar muchas cosas y asentar un montón de ideas. Dicho esto, allá vamos.

Cierta y lamentablemente este E3 en concreto ha sido particularmente soso, pero bien mirado, mirado en profundidad, sí que ha dejado tras de sí un buen numero de juegazos. Más que un mal E3, ha sido un E3 de malas conferencias que de alguna manera han terminado por empañar los grandes juegos que tenemos ahí esperándonos. Incluso la eterna polémica WiiU ha sido presa de su propia presentación. Nintendo quiso darle tal protagonismo que dedicó su momento casi por completo a la nueva sobremesa. Lo peor de todo es que salió de la conferencia con peor imagen de la que tenía al entrar, lo cual tendría que hacer reflexionar a la gente de comunicación de Kioto, que no es la primera vez que se lucen con un traspiés como este.

Aún así, y mirando desde la distancia, con los primeros rumores sobre el suculento precio de unos 250 euros, con compañías que hemos sabido que están desarrollando, con juegos como el título de **Platinum Games, Project P-100**, ect, parece que la cosa no era tan terrible como pintaba, aunque aún le queda mucho camino por delante para convencerme de desembolsar las próximas navidades.

Más allá del tema **Wii U, Microsoft** ha sido terriblemente decepcionante, no hubo ni una sola sorpresa y los exclusivos que hay sobre la mesa son todo secuelas. Por el contrario, **PlayStation 3** cuenta con 2 títulos de grandísimo calibre y completamente originales que son **The Last of Us y Beyond Two Souls**. Es muy de valorar que a estas alturas de generación apuesten por dos

Con un E3 lleno de decepciones, tal vez la única consola que se salva de la quema es la portátil de Nintendo. 3DS sí ha traído novedades interesantes



franquicias nuevas, máxime con los valores de producción que estos dos juegos tienen tras de sí. Sin embargo, ninguna de estas consolas para mí fue la más impresionante del E3.

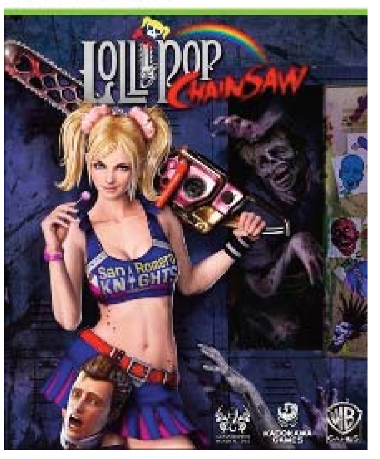
PS Vita, lejos de ser la gran sorpresa, fue la gran decepción, no porque fuera malo lo visto, sino porque no hubo nada que ver. Tras Wii U esta era la plataforma con más ojos sobre sí, sin embargo su paso por Los Ángeles fue con pena y sin gloria. Poco más que un juego, **Assassin's Creed: Liberation**, y un logo de CoD es todo lo que traemos para nuestra portátil.

Por descarte ya sabréis que para mí la mejor plataforma de este E3 ha sido Nintendo 3DS. Ciertamente la conferencia de Nintendo fue un desastre en todas sus vertientes y otro error lo encontramos en la escasa atención hacia la portátil durante el evento principal. Sus juegos fueron casi escupidos en videos de duración irrisoria. Aún así, no dejan de ser títulos de categoría. 4 son para mí los elegidos que han llevado a la pequeña Dual Screen tridimensional por encima del resto: **Luigi's Mansion: Dark Moon** del que ya vimos mil videos, pero sigue resultándome alucinante; **Paper Mario Stiker Star,** también lo vimos muchas veces, la primera vez fue en el autobús nintendero de Prueba y Verás, desde entonces todo lo mostrado ha ido in crescendo; **Epic Mickey: Power of Illusion,** un pedazo de nostalgia embutido en una tarjeta gris, y por último, el que más me ha gustado, **Castlevania Mirror of Fate**. Me ha encantado su perspectiva, su planteamiento, sus gráficos... toda una sorpresa. Cuatro buenas tremendas razones que hacen que la consola se erija como digna vencedora de este choque de reyes. Una lástima que La Gran N no haya sabido gritar a los cuatro vientos todo lo que esconde su pequeña portátil.

Beyond Two Souls es una de las apuestas más fuertes de Sony para los próximos meses. A su favor cuenta que es una IP nueva y original

XOSE LLOSA
GUILTYBIT.COM



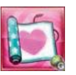


Lollipop Chainsaw

Sexo, sangre y rock n' roll, Lollipop Chainsaw es la historia de una dulce y mortifera cazadora de zombies y su misión para descubrir la raíz de una colosal epidemia zombie. Con su increíble motosierra en mano, Juliet se abre camino entre las hordas de zombies rebanando y partiendo por la mitad a todo el que se encuentra, pero pronto se dará cuenta de que la horda es solo el comienzo de un festival de rock zombie organizado por los 'lords' para terminar con ella.

Gracias a logros360.com, os enseñamos los 50 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

¡Desbloquéalos todos!



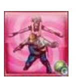
Cazador de zombis aprendiz Puntos: 5
Compra un combo en Chop2Shop.Zom y úsalo.



Zed está muerto, nena, muerto Puntos: 5
Derrota a Zed.



Hippy sucio Puntos: 15
Derrota a Mariska.



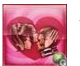
La chica del salto del potro Puntos: 10
Consigue 10 saltos del potro seguidos.



Aprobado por Cordelia Puntos: 10
Acierta 30 tiros en la cabeza.



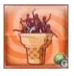
Pararrayos Puntos: 10
Déjate alcanzar por el rayo 10 veces.



Amo a Nick Puntos: 15
Besa a Nick 100 veces.



Cazador de zombis internacional Puntos: 15
Registrado en los marcadores mundiales de todas las fases.



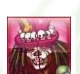
¡¿Asesino de zombis?! Puntos: 30
Mata a 3000 zombis.



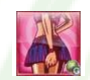
Sucio y nada guay Puntos: 15
Derrota a Matpel en el prólogo.



¡El metal vikingo mola! Puntos: 15
Derrota a Vikke.



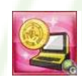
La música disco está muerta Puntos: 15
Derrota a Josey.



¡Lo juro! ¡Fue sin querer! Puntos: 10
Mira una vez por debajo de la falda de Juliet.



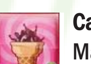
Maestro de la Caza brillante Puntos: 10
Decapita 7 zombis en una Caza brillante.



Supercompras Puntos: 15
Gasta 10 000 medallas en Chop2Shop.Zom.



JULIET51 Puntos: 15
51 patadas realizadas con éxito.

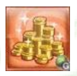


Cazador marchoso Puntos: 10
Mata a 500 zombis.



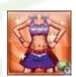
Cazador rico Puntos: 10
Recoge 1000 medallas zombi.

¡Desbloquéalos todos!


Cazador millonario Puntos: 30
Recoge 10 000 medallas zombi.

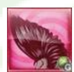

Adicto a los chupachuses Puntos: 30
Recoge todos los envoltorios de chupachús.


Zombófilo Puntos: 30
Completa el álbum zombi.

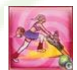

Cuerpo perfecto Puntos: 30
Aumenta todos los niveles de Juliet al máximo.


Cuidado con las pelotas Puntos: 10
¡¡Evita y contraataca las bolas eléctricas de Zed 15 veces!!

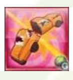

Tercer ojo Puntos: 10
Evita todos los ataques de globo en la batalla contra Mariska.


Domador de elefantes Puntos: 10
Contraataca el golpe de Lewis 10 veces.

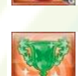

Salvavidas Puntos: 15
Rescata a todos los compañeros de clase en el prólogo.

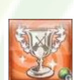

¡Venga, a por medallas! Puntos: 15
Recoge del tejado todas las medallas zombi con el Barrido de motosierra.

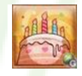

Sin miedo a las alturas Puntos: 15
Supera el juego Góndola sin disparar.


Taller de mecánica dominado Puntos: 15
Completa todos los eventos Cortar coche seguidos.

Cazador zombi iniciado Puntos: 30
Completa la fase 1 superando la puntuación de papá.

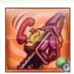

Cazador zombi avanzado Puntos: 30
Completa la fase 3 superando la puntuación de papá.

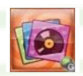

Cazador de zombis excelente Puntos: 30
Completa la fase 5 superando la puntuación de papá.


¡Enhorabuena! ¡Feliz cumple! Puntos: 100
Ve el final feliz.

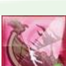

Ya no hay más Rock and Roll Puntos: 15
Derrota a Lewis LEGEND.


Salvador de San Romero Puntos: 30
Rescata a todos los compañeros de clase.

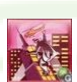

Siempre al teléfono Puntos: 30
Recoge todos los mensajes de teléfono.

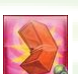

¡Oh, dios, cómo mola la música! Puntos: 30
Consigue toda la música.


Chef maestro de sushi Puntos: 30
Recoge todos los combos.

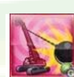

¡Pasote de animadora! Puntos: 10
Supera los eventos al borde del barco de Vikke.

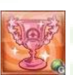

¡Final crítico OVNI! Puntos: 10
Funkéate a Josey durante los últimos 10 segundos.


Señalado Puntos: 10
Corta 20 dedos durante el combate contra Killabilly.


Vandalismo accidental Puntos: 15
Destruye 300 objetos en el juego.

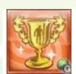

Cosechador legendario Puntos: 15
Recoge toda la cosecha en el 1.er campo usando la cosechadora de la fase 3.

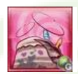

¡Las benjaminas son lo peor! Puntos: 15
No permitas que la bola de demolición de Rosalind te golpee.

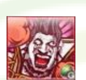

Cazador zombi novato Puntos: 30
Completa el prólogo superando la puntuación de papá.


Cazador zombi intermedio Puntos: 30
Completa la fase 2 superando la puntuación de papá.

Super cazador de zombis Puntos: 30
Completa la fase 4 superando la puntuación de papá.


Cazador zombis maestro Puntos: 30
Completa la fase 6 superando la puntuación de papá.


Cumpleaños del horror Puntos: 15
Ve el final atroz.


Fui, vi y le pateé el culo Puntos: 15
Derrota a Killabilly.

Sabrina, de Iber Software (1988)



A la hora de escribir una Retrovisión sobre un juego antiguo, ¿qué pautas cogeríais vosotros? Porque no es tarea sencilla el escoger un título del que hablar, título que proviene de una época de la cual ya solo quedan recuerdos en la mente de los que la vivieron

Y es que podemos dejarnos llevar por aquellos recuerdos, que nos dejan un agradable sabor de boca, que nos transportan a cierta escena en la cual nos encontrábamos en casa de un colega descubriendo por primera vez aquella máquina llamada ordenador personal. También podríamos utilizar como razón de peso el que el título tenga un cierto renombre, que haya sido llevado a las tecnologías actuales mediante remakes o versiones descargables, o quizás por todo lo contrario; esto es, que no lo conozca ni el del flequillo de Parodi, ese que te vendía los juegos al final de la calle Ancha de Cádiz, siempre con su sonrisa impecable.

Vale, ¿me he dejado alguna razón por el camino? ¿Quizás esta razón venga de dos en dos? Yo lo veo claro: coger a una modelo para colocarla en la portada de un juego suponía un tirón publicitario de coco y huevo. Si esta modelo además cantaba y bailaba, y de vez en cuando se le escapaba una teta en sus estruendosas actuaciones, ¿qué más puedes pedir? Quizás que el videojuego que iba detrás de toda esta parafernalia fuera, al menos aprovechable. Sabrina, programada por los chicos de Génesis Soft y lanzado al mercado por Iber Soft, era tan infame como la premisa inicial de la que partía: los tetazos.

Quizás podía haberse planteado otro tipo de juego, a lo mejor mirándolo desde el punto de vista musical, o quizás algún tipo de aventura... pero no, el juego fue desarrollado como un beat'em-up estilo Kung Fu Master, en el que Sabrina, la protagonista, llegaba al aeropuerto y debía cruzar la ciudad para asistir a su propio

Que una cantante protagonice un beat'em up en al estilo Kung Fu Master ya atenta contra todo tipo de lógica

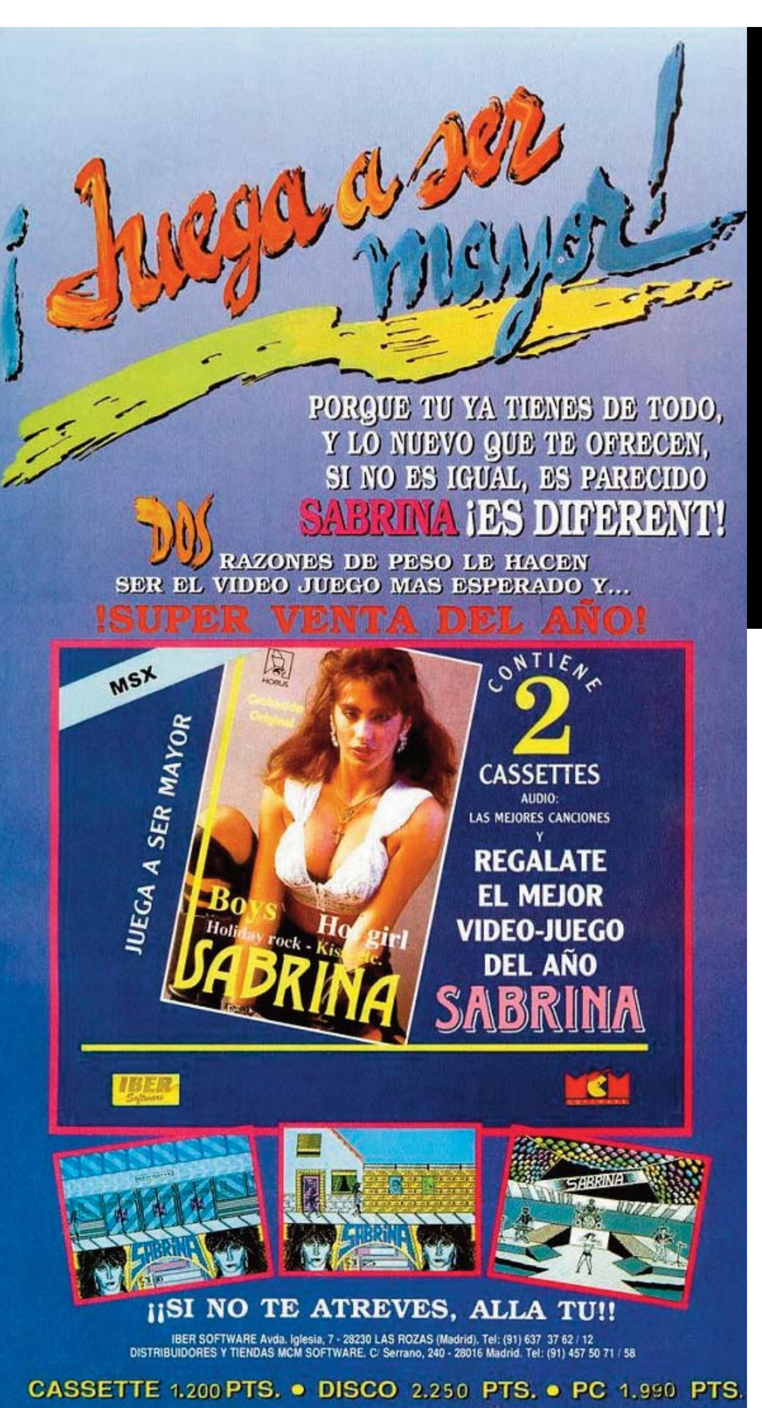


concierto. Una serie de maleantes, seguramente molestos con la calidad de las composiciones que interpretaba la italiana, se cruzaba en su camino. Para librarnos de ellos, podíamos usar patadas y puñetazos, y el arma secreta: el golpe de pecho.

Así, el único interés jugable de este programa era adivinar qué tipo de golpe era el que afectaba a cada clase de enemigo. No siempre podía tirarse de tetazos, había que exhibir un abanico de golpes lo suficientemente amplio como para llegar al final de un juego en el que el sprite principal, Sabrina, era completamente negro. La melodía del menú principal quería acercarse al famoso Boys, Boys, Boys que tanta fama proporcionase a la señorita Salerno, pero fallaba miserablemente en su intento. Todo sea por conseguir ver la pantalla de la cantante interpretando, por fin, su numerito.

Pero quizá todavía queda por comentar lo más impactante de este juego: su enfoque a la hora de intentar colocarlo en el mercado, darnos coba y colárnoslo hasta el fondo. Iber quería dotarlo de una perspectiva adulta. Vendernos la milonga de que, oiga, todo el mundo hace el mismo tipo de juego, así que nosotros te ofrecemos algo diferent. Sí, sí, diferent, no me he co-

Como no podía ser de otra forma, el famoso atributo de Sabrina, su teta, tenía que estar presente en su juego. En la imagen superior podéis ver el momento recreado que marcó a toda una generación de preadolescentes



Esta publicidad referente al juego era la que podíamos ver en las publicaciones de la época. Sin ningún tipo de rubor se nos invitaba a ser mayores que el resto si nos atrevíamos con él. Realmente lo éramos era temerarios. No se salvaba bajo ningún concepto, siendo una sucesión de sinsentidos continuos

mido ninguna letra ni me ha dado por utilizar la lengua de Guardiola. Es que en la publicidad del juego se decía, literalmente Sabrina Es Diferent.

Así que de eso se trataba, de jugar a ser mayor, de atreverse. De regalarnos con el juego una cinta de audio con los temas más impactantes de Sabrina. Sí señor, una campaña acojonante. Por suerte, no nos la colaron, y el juego se estrelló en la miseria que, por su exigua calidad, merecía. Y es que uno escoge juegos del pasado para escribir sobre él. Y lo hace por diversas razones. Está clara la razón por la que he revisitado hoy a Sabrina... y oiga, a pesar de todo, nuestros mitos sexuales de la infancia nunca deben caer en el olvido.

Texto: PEDJA
cedido por
ELPIXEBLOGDEPEDJA

La Eurocopa de los videojuegos



Como en todos los veranos de años bisiestos, la Eurocopa ya está aquí. Desde Pixfans queremos rendir nuestro particular homenaje a tan destacada competición, y para ello vamos a ofreceros un post diferente, en el que recordaremos grandes momentos de este torneo sin perder de vista nuestro tema por excelencia, los videojuegos

Por ello lo que vamos a hacer es comparar las luchas por el cotizado título europeo en las últimas décadas, con otras muy diferentes pero de las que aquí sabemos más, las luchas por convertirse en el videojuego de fútbol con el que esos veranos todos querían emular los logros de su equipo, o intentar curarse de decepciones venciendo lo que su selección no había podio en el terreno de juego.

Como aquí sabemos más de videojuegos que de fútbol, he contado con un colaborador de lujo para el artículo: Sergio Vilariño, experto en fútbol histórico de la excelente Web de este deporte Ecos del Balón, que es quien nos ha resumido lo que sucedió en las finales reales de las últimas tres décadas, y al que aprovecho para agradecer su colaboración.

Antes de comenzar este largo recorrido, a lo largo de 32 años de Eurocopas y videojuegos, quisiera hacer un par de apuntes. El primero es que tengáis en cuenta que la elección de las finales de juegos ha sido con nuestra opinión subjetiva, por lo que cada uno de vosotros tendrá sus propias elecciones, que podéis compartir con nosotros en los comentarios. Tampoco hemos querido recoger todos los juegos de fútbol que llegaron a salir, simplemente citar algunos de los más representativos y hacer un entretenido viaje a través del tiempo. El otro es que no hemos incluido los juegos de fútbol basados en la gestión (managers), que merecerían un capítulo aparte. Dicho esto, seguidnos que esto va para rato, y ojalá disfrutéis tanto con nosotros como nosotros hemos disfrutado haciendo el artículo. A buen seguro que váis a conocer datos realmente curiosos sobre el Deporte Rey, a la vez que los más nostálgicos recordarán algunos títulos con los que disfrutaron en su niñez. Porque aunque parezca mentira, hubo una época en la que no todo eran PES o FIFAS.

Desde Italia'80 hasta la edición de Polonia y Ucrania. 32 años en los que repasamos los juegos más representativos de la historia de las consolas



Italia ‘80

La final de 1980 la disputaron la República Federal Alemana (RFA) y Bélgica. Los alemanes, en plena reestructuración, tenían un equipo muy talentoso, en el que destacaban Rummenigge y Schuster. Vencieron en la final a una selección belga que fue la sorpresa del torneo (merced a su portero Pfaff, el lateral Gerets y el atacante Ceulemans). Dos goles del gigantesco delantero del Hamburgo Horst Hrubesch decidieron el pleito. Alemania ganaba su segunda Eurocopa tras la conquistada 8 años antes en Bélgica al derrotar a la URSS por 3-0.

Mientras Alemania triunfaba en Italia ’80, pocos eran los hogares en los que la gente podía conectar un juego de fútbol a su televisor, pero había algunos, y eso era una verdadera novedad. En 1979 Mattel lanzó el juego Soccer, para la consola Intellivision, que antes de llegar a Europa había visto la luz en Estados Unidos como NASL Soccer (nombre de la liga de fútbol estadounidense, que atravesaba una época de bastante éxito). Como era de esperar en un momento en que los videojuegos estaban en un estado tan primitivo, sus gráficos eran ridículos desde la perspectiva actual, pero en su día la gente flipaba en colores ante semejante despliegue, lo nunca visto.

Por falta de competencia, este Soccer es nuestro campeón indiscutible, pero cómo esto va de finales teníamos que buscarle un rival, y lo hemos encontrado en la máquina que veis en la imagen de arriba a la derecha. Su nombre es Teletenis Compact, y desde 1973 ofrecía una serie de juegos ultrasencillos (con la calidad gráfica del Pong, como podéis ver en su caja). Incluía una serie de deportes entre los que se encontraba el fútbol, aunque ni siquiera he logrado encontrar una captura del mismo.



Otros destacados

En la Eurocopa podemos señalar el buen papel jugado por el defensor del título, Checoslovaquia, que quedó tercero por delante de Italia, mientras que España fracasó con un equipo bastante triste que no auguraba gran cosa para el Mundial 82. En los videojuegos no podemos destacar mucho más, porque ya visteis como andamos de justitos, pero bueno, siempre nos podía quedar el futbolín...

Francia '84

Fue el torneo de Michel Platini, la gran estrella de Francia. Lideró a su selección al primer título de su historia marcando 9 goles y desplegando un fútbol de alta escuela. España llegó a la final tras derrotar sorprendetemente a Alemania en el grupo y ganar a Dinamarca en semis. Sólo un error de Arconada impidió que la selección diese más guerra. Un error que perseguirá toda la vida al portero vasco.

Para 1984 los videojuegos habían dado un notable paso en su evolución, y máquinas míticas como la Atari 2600 o la Commodore 64 habían llegado a muchos hogares, permitiendo que ya no fuese extraño que los críos pudiesen jugar unos partiditos después de ver en la tele a sus selecciones. Precisamente en cada una de estas dos máquinas se podía jugar uno de nuestros finalistas de ese momento. Realsports Soccer, el de Atari, era una revisión lanzada en 1983 del popular Pele's Soccer, que lo mejoraba en casi todo, y se convirtió claramente en la mejor opción disponible en la famosa consola para los amantes del fútbol, ofreciendo unos interesantes partidos de tres contra tres. Pero pese a ser un juego bastante bueno para su época, en mi opinión perdió claramente contra International Soccer, la apuesta de Commodore, que también vio la luz en 1983.

Con la entonces insuperable cifra de siete jugadores por equipo, International Soccer fue una verdadera revolución, dejando en pañales los gráficos de cualquier otro juego de fútbol. Presentaba características como diferentes velocidades de los jugadores, remates de cabeza, pases, regates, y todo ello acompañado de una IA bastante decente que se encargaba de gestionar los jugadores de la máquina. Todo en clásico.



Otros destacados

En la Eurocopa de 1984 hicieron acto de presencia jóvenes jugadores que luego serían referencia del fútbol europeo como Butragueño, Laudrup, Stojkovic, Hagi o Scifo. Como selecciones que no llegaron a la final pero dejaron buenas sensaciones destacaremos el excelente fútbol de Dinamarca y Portugal, semifinalistas ambos. Por su parte, en los videojuegos, al margen de nuestros dos finalistas la opción más sobresaliente fue el Pele's Soccer, bastante recordado y antecesor directo de Realsports Soccer.



Alemania '88

La Eurocopa de Marco van Basten. El gran delantero de Holanda fue el máximo goleador del torneo, incluyendo el magnífico gol que sentenció la final contra la URSS. Además, los holandeses derrotaron a sus grandes rivales, los alemanes en las semis, y se vengaron de los soviéticos de Rinat Dassaev, que les habían derrotado en la primera fase.

En 1988 ya nos encontramos con que las consolas y ordenadores para jugar eran algo generalizado. Una de mis grandes apuestas para 1988 era Goal!, de NES, pero resulta que aunque el juego es de 1988 fue lanzado en diciembre en Japón y no llegó a Europa hasta 1989. Así que nuestros candidatos para la final son el Emlyn Hughes International Soccer y el Match Day II.

Ambos juegos estuvieron disponibles para Spectrum, Amstrad y Commodore 64, y están sin duda entre los juegos de fútbol más recordados de los 80. Emlyn Hughes International Soccer era una versión renovada de nuestro campeón de 1984, con un realismo mucho mayor, nuevas posibilidades de combinar, varios modos de juego incluyendo posibilidades tan jugosas como jugar una liga completa, hicieron que vendiera muy bien. Pero aún así, el título se va a ir para otro juego, Match Day II, de Ocean, un mito de su generación y para muchos el mejor juego de fútbol de su década. Su principal incorporación fue una barra de potencia para tiros y pases, que incrementaba exponencialmente las posibilidades, permitiendo enviar pases en largo, dar precisos centros o tocar el balón rápidamente. Se podían hacer varios regates y hasta era posible dar taconazos. Sus gráficos estaban muy cuidados y la velocidad de juego se había incrementado con respecto al anterior Match Day,.



Otros destacados

En la Eurocopa podemos destacar a Irlanda, que a punto estuvo de meterse en las semis; o Italia, que presentó un equipo muy joven, preparando su Mundial del 90. España se la pegó una vez más al igual que Inglaterra, que perdió los 3 partidos. En los videojuegos recordaremos la adictiva recreativa Tehhan World Cup, el Soccer de la NES, lo más aceptable del fútbol de la consola de Nintendo hasta que llegó Goal! y el español Emilio Butragueño Fútbol, de Topo Soft, y que llegó a vender más de 100.000 copias.

Suecia '92

La Eurocopa de la gran sorpresa. Dinamarca, que había entrado en el torneo sustituyendo a la descalificada Yugoslavia, de las vacaciones, a la final, derrotando entre otras a Francia, Holanda o la campeona del mundo, Alemania, en el último partido (2-0).

Todo esto ocurrió justo antes de que Electronic Arts y Konami sentasen las bases de sus respectivas dinastías. Pero como sólo dos pueden llegar a una final, por el camino se tuvieron que quedar un buen puñado de geniales juegos. En Super Nintendo el fútbol tuvo un claro nombre coincidiendo con la salida de la consola: Super Soccer, de Human, que consiguió gracias al Modo 7 de la consola ofrecer unos gráficos para su momento deslumbrantes, y la experiencia de juego acompañaba con una deslumbrante capacidad de diversión. Frente a él, Sensible Soccer, que vio la luz primero en Amiga y Atari ST (y luego en un montón de soportes más), que gráficamente no podía compararse a Super Soccer, pues sus gráficos sorprendían por su enorme sencillez y unos personajes extremadamente pequeños, pero no obstante la fluidez que ofrecía era incomparable, y eso propiciaba que fuese adictivo hasta decir basta.

Ambos juegos tuvieron un notable éxito, y Sensible Soccer era superior en equipos, modos y fluidez, pero superar el potencial técnico de Super Soccer, su espectacularidad y su sólido control son, en mi opinión, misión imposible para cualquier juego de entonces. Así que, mientras Dinamarca sorprendía a propios y extraños alzándose con la Eurocopa, el mejor fútbol se disfrutaba en Super Nintendo con un juego en el que, curiosamente, Dinamarca no estaba entre las 16 selecciones disponibles.



Otros destacados

Suecia hizo un gran torneo mientras que España ni se clasificó para el torneo.

En los videojuegos, como ya comentamos antes, la competencia fue tremenda. Me dolió dejar fuera de la final el recordado y desternillante World Cup, de NES, o el Tecmo World Cup Soccer; y también a otros juegazos como el Striker, Football Champ, Konami Hyper Soccer, el mítico Kick Off o el salvaje Soccer Brawl, de Neo Geo. Sin duda, nunca tantos juegos tan buenos coincidieron en una misma época.



Inglaterra ‘96

El fútbol volvía a casa y el trofeo, también, pues los alemanes se lo llevaron de nuevo a su país. Además, eliminando a los anfitriones en las semis. A la final llegaron los sorprendentes checos, que eran el equipo favorito de todos los aficionados. Pero un gol de Bierhoff acabó con el sueño.

En los cuatro años que mediaron entre la anterior Eurocopa y ésta el panorama futbolístico de los videojuegos dio un cambio radical, sentándose las bases que definirían los próximos años, en forma de dos series, FIFA e ISS, que conformaron dos dinastías que dominan las ventas del género hasta la actualidad. La opción FIFA, de Electronic Arts, llevaba ya en su nombre una de las claves de su éxito, la obtención de una licencia oficial que le permitió ofrecer cientos de equipos reales, con sus nombres de jugadores y sus ligas, un aspecto muy diferencial para la época.

Con el poder de las licencias, una buena experiencia de juego y una notable evolución técnica (que supo adaptarse muy rápido a la generación 32 bits) FIFA parecía no tener rival. Pero Konami plantó cara con International Superstar Soccer, que contaba solo con 36 selecciones con jugadores que sólo recordaban a las reales de vez en cuando por su aspecto. Pero aún así, ISS comenzó a ganarse una amplia base de fans, así como el reconocimiento como la opción exigente, como el fútbol más realista y menos “arcade”. Marcar un gol podía ser a veces una misión casi imposible, pero ahí radicaba precisamente una de sus grandes virtudes, y yo fui de aquellos que, aún reconociendo que FIFA era mejor en muchos aspectos, caí de lleno en la propuesta de Konami, y por ello para mi ISS Deluxe era el juego de fútbol número uno en el verano de 1996.



Otros destacados

Solo juegos: FIFA e ISS empezaron a marcar las diferencias, pero hubo otros juegos de fútbol bastante destacados, en especial Virtua Striker, una de las más exitosas recreativas sobre fútbol; el excelente Super Sidekicks 3, de SNK; el jugable y adictivo World Cup USA 94 o el poligonal Goal Storm, precursor de la saga ISS Pro. También podemos señalar el PC Selección Española de Fútbol: Eurocopa 96, de la española Dinamic, que aunque fuera sobre todo un manager, también nos permitía jugar partidos.

Bélgica y Holanda ‘00

Obviamente, no hemos puesto a competir juegos de la misma saga, porque no tendría mucho sentido, pero en esta ocasión, aunque International Superstar Soccer 98 e ISS Pro Evolution sean dos juegos de Konami, sus estilos futbolísticos son totalmente diferentes, fueron realizados por grupos de programación distintos y en su día dividieron a los jugadores sobre cuál de las vías era mejor. Teniendo en cuenta que para mi los dos eran bastante superiores al FIFA 2000.

La gente de Konami Osaka (KCEO) había sido la responsable desde sus inicios de la saga ISS, que llevaron a Nintendo 64 con el recordado ISS 64. Su actualización de 1998 se convirtó en el mejor juego para N64. Un apartado gráfico deslumbrante, con unos jugadores cuyo modelado y animaciones era para quedarse con la boca abierta; y una jugabilidad asombrosa. Pero al mismo tiempo el grupo de Konami Tokio (KCET), desarrollaba otro simulador de fútbol diferente en todo. ISS Pro Evolution ya era el Winning Eleven 4, por lo que ya se llevaba bastante tiempo perfeccionando su fórmula, aunque fuera de Japón se hiciesen versiones de nombres confusos. La mayor virtud de este ISS Pro era su realismo, pues dejaba a un lado la apuesta más arcade y espectacular de su hermano de Osaka para ofrecer un fútbol más exigente, en el que las defensas primaban sobre los ataques y las grandes individualidades eran una misión casi imposible. Este sería el camino que en adelante seguirían los Pro Evolution. Pero por entonces todavía quedaban cosas por pulir y, pese a sus enormes posibilidades, nuestra elección para este momento en International Superstar Soccer 98 en su versión para Nintendo 64.



Otros destacados

FIFA 2000 era un notable juego de fútbol, pero ciertas rutinas que permitían marcar una y otra vez el mismo golazo o ciertas carencias en el juego lo alejaban mucho de la calidad de los juegos de Konami, incluso para muchos involucionó, y no son pocos los fans de FIFA que consideran al 98 la mejor versión de la época, y para nosotros el tercer puesto de este año. También nos podemos referir a Esto es fútbol, Virtua Striker 2 o Líbero Grande, donde acompañábamos en su carrera a un único jugador.

Portugal '04

A la altura de 2004 Konami y Electronic Arts ya habían consolidado sus respectivas sagas de fútbol como las más vendidas, en una competencia que sigue hasta la actualidad, haciendo casi imposible la irrupción y supervivencia en el mercado de otros simuladores de fútbol. Tanto en ventas, como en crítica, como en calidad general estamos ante el mejor momento de Pro Evolution, y quizá cuando más ventaja tomó el juego de Konami sobre la saga FIFA.

Con el problema de las licencias en buena medida solucionado, pues a pesar de no tener las chorrocientas ligas del FIFA ya se podían jugar los principales torneos y casi todos los jugadores contaban con sus nombres reales. No marcando el tema de las licencias tanta diferencia como en épocas anteriores, en la experiencia de juego no había color. No es que el juego de Electronic Arts fuese malo, pero graves fallos de IA, rutinas que nos permitían marcar cinco goles similares en un partido, un menor control sobre los jugadores y un fútbol mucho menos realista le impedían ponerse a la altura de la franquicia de Konami, que precisamente atravesaba sus mejores momentos. Aún así, FIFA 2004 dio muchas horas de diversión a gran cantidad de jugadores, y estaba comenzando una línea ascendente que se notaría especialmente en los años siguientes. Eso sí, superar a Pro Evolution 3 en aquel entonces era misión casi imposible.

Para aquellos que tenían una PlayStation 2 o un PC (esta edición de Pro no vio la luz en XBOX y Game Cube), en aquel entonces se impuso más que nunca el conocido "quedar para echar unos pros", que se escuchaba mucho más que el hacerlo para unos "fifas".



Otros destacados

Grecia campeona, fracaso de España y daneses y suecos se cargaron en el grupo a unos italianos que eran favoritos y dos años después se llevarían el Mundial. En los videojuegos el preodominio de FIFA y Pro empezó a ser tan aplastante que era difícil la supervivencia de otras opciones, por lo que si se quería pillar algo tenía que ser con menos realismo y buscando más dar la nota, como hizo el informal SEGA Soccer Slam, que era bastante divertido; o el agresivo Red Card Soccer, un truño bastante importante.

Austria y Suiza '08

Después de muchas tentativas fallidas, España lograba por fin levantar de nuevo una Eurocopa. Y después de muchos intentos fallidos, FIFA podía coronarse en nuestro respaso como el juego de fútbol más laureado, gracias a una serie de cambios que lo fueron acercando progresivamente a su rival de Konami. Pero además supo evolucionar a un estilo de juego más divertido y con una mejor IA justo cuando Pro Evolution pasaba sus peores momentos, habiendo llevado de forma muy irregular el cambio de generación y perdiendo parte del crédito que se había ganado a pulso durante muchos años. FIFA nunca dejó de ser el rey de las licencias o el rey de los comentarios, pero eso no era suficiente si no se era el rey del juego; ahora que también lo podía ser, la victoria no se le iba a escapar a FIFA 08.

Y ante la desidia de Konami, que ofreciendo una experiencia muy parecida quedaba por debajo en todo, decidimos que el rival de FIFA en esta ocasión fuese un juego que al menos ofrecía una propuesta diferente. Mario Strikers: Charged Football puso al pluriempleado Mario a jugar a un fútbol alocado que buscaba la diversión por encima de todo. Una veintena de jugadores a combinar en los equipos, campos con multitud de elementos sorpresa, modos de juegos de lo más variado, increíbles jugadas y poderosas técnicas repletas de efectos especiales... completaban un juego que, si bien posee un realismo prácticamente nulo, desborda diversión por todos sus poros, y si hay fútbol y hay diversión, ¿qué más se puede pedir?

Sirva también la presencia de Mario Strikers como un homenaje a los juegos alocados de fútbol, que hay un buen puñado de ellos a lo largo de la historia.



Otros destacados

Tenemos que poner a Pro Evolution 2008, que eliminado en semifinales ha tenido que conformarse con la tercera plaza. Pero aquí tengo que hacer un apunte, el de que en mi opinión los mejores juegos de fútbol de todo este periodo fueron los Pro Evolution Soccer 4 y 5, de PS2, pero no los he incluído porque a la altura de 2008 ya habían sido desplazados por las nuevas versiones, pero ahí queda la mención a esos grandiosos juegos de Konami, lo mejor que ha parido el género en opinión de un servidor.



Polonia y Ucrania '12

Ya estamos metidos de lleno en la disputa por el título de este año, y en el momento que escribo las últimas líneas de este post hace pocos minutos que ha terminado la fase de grupos, por lo que sólo restan ocho equipos que seguirán optando a ganar la Eurocopa en las eliminatorias. España, Alemania, Inglaterra, Francia, Italia, Portugal, Grecia o la República Checa: uno de esos ocho se alzará con el cotizado campeonato, pero todavía queda una imponente lucha. Cuando leáis este artículo ya conoceremos los dos equipos que lucharán en Kiev por alzarse con el trofeo de campeón continental. Y ojalá España sea uno de ellos si logramos vencer la barrera de los cuartos malditos.

Mientras, en los videojuegos, FIFA y Pro Evolution siguen siendo las referencias principales de los aficionados al fútbol. Tras años titubeantes, parece que la saga de Konami va poco a poco cogiendo el rumbo, y la pelea se está abriendo de nuevo, pero el defensor del título, FIFA, va a vender muy cara su derrota ahora que consiguió situarse en lo más alto. Hasta ahora hemos ido decidiendo nosotros los finalistas, pero esta última victoria la dejamos en el aire, al igual que la de la Eurocopa, pues todavía seguiremos jugando con ellos una temporadita.

Y hasta aquí este extenso artículo muchas gracias a los que lo hayáis leído completo y a los que nos dejéis alguna aportación en los comentarios. Esperamos que os haya gustado, y que disfrutéis de lo que queda de Eurocopa mientras echáis unas partidas a vuestros juegos de fútbol favoritos.

AMORIN UZUKI
cedido por
pixfans.com



Otros destacados

Tras años de dominio con puño férrico de las dos franquicias por excelencia. Unido a la crisis galopante que sacude a todo el mundo, el género de simulador de fútbol está desterrado más allá de lo que anualmente ofrecen Konami y EA Sports.

En 2010 asistimos al lanzamiento de Pure Football, un juego que pasó con mucha más pena que gloria y del que seguramente muy pocos de vosotros haya oído hablar. En su variante más desenfadada, este año ha regresado la serie FIFA Street.


parece ser que van reducir el numero de pilotos en este campeonato
¿y el prota de "Shenmue"?
en paro
¿y Alex Kidd?
es probable que tambien lo echen


¡hola chicos!
disculpa,¿quien demonios eres tu?
Danica Patrick piloto de Nascar,participo en el próximo campeonato
¿será una broma,no?
vamos chicos seguro que lo pasamos genial


Pepo'12



JUEGANDO

BY TREVERON

LOS JUEGOS "INDIE" ESTÁN GENERANDO UNA GRAN CANTIDAD DE BENEFICIOS. EVIDENTEMENTE HE DE SACAR PROVECHO DE ELLO.

DA VIDEOGAME BAUS

¡LO TENGO! ¡DIOX MÍO, SOY UN GENIO!

DA VIDEOGAME BAUS

¡Y AQUÍ PRESENTO CON ORGULLO NUESTRO PRÓXIMO LANZAMIENTO!

LO... LO ÚNICO QUE HA HECHO HA SIDO BAJARLE LA RESOLUCIÓN AL ASSASSIN'S CREED...

¡ASÍ ES MÁS INDIE!

¿Y LE HAN PUESTO UNA H A ASSASSIN PARA EVITAR PROBLEMAS DE COPYRIGHT?

E3

¡¡¡COMPRADLO!!!

Lo que sabemos de WiiU



Nintendo siempre ha sido una compañía que ha confiado desde siempre en la fuerza de "lo nuevo", lo innovador o, simplemente, "lo que antes no había y ahora sí" para sustentarse a sí misma

Prácticamente toda su historia se basa en crear "hype" (el anuncio a bombo y platillo) de una consola tras otra: cuando estaba la GameBoy ya se hablaba de la Pocket, cuando estaba la Pocket ya se rumoreaba sobre la Color, cuando llegó la Color empezaron a soltarse cosas de la Advance, cuando la Advance "lo petaba" empezaron a sacarse rediseños (la SP), cuando la SP tenía más fuerza se nombró a la DS y, desde ahí, cada diseño de la consola de las dos pantallas convive con el anuncio de su sucesor. Y eso sólo en portátiles.

Incluso en videojuegos Nintendo se comporta de la misma forma. Estás terminándote tu "The Legend of Zelda" o tu "Pokémon" y ya estás prácticamente pensando en que sacará Nintendo para la saga en la siguiente entrega. Y, por supuesto, en cuanto se dice la más mínima palabra rumor, rumorología y humo corren por doquier, incluso antes de que se generalizara el internet en todos los hogares (como olvidar los artículos con avances de revistas que todos comprábamos con la avidez de tener ya en nuestras manos cada nueva idea de la casa de Miyamoto).

En este aspecto, Wii-U es una más de la larga historia de autobombo continuo del que parece imposible sacar a Nintendo. Y su conferencia en el E3 de este año lo demuestra. ¿Especificaciones técnicas? ¿Señas sobre cómo debemos ponerla en nuestros salones? ¿Cosas que interesen, en general, al usuario medio, mucho más experimentado ahora en tecnología que hace 10 años? ¡Qué va! ¡Mostremos juegos, aplicaciones y otros juguetes, que se vea que la consola es cosa nueva, como es norma habitual de la casa!

Pero claro, la consola NO es tan nueva. No suelo ser de esta clase de opiniones, pero coincido con mi compañero Rafael Cruz en que la Wii-U (y le cito textualmente) "es igual que jugar a mi Xbox360 con mi Ipad".

Nintendo ha hecho por hacer cosas nuevas siempre. ¿Y que es

El mando de WiiU no es tan revolucionario. Muchas de sus supuestas aplicaciones ya las hemos visto en otros sistemas

lo nuevo de Wii-U? Enumeremos las ventajas más importantes de la consola que nos han enseñado en este y el pasado E3:

-Primero, tiene un mando “revolucionario”

-Segundo, supera en gráficos a la Wii

-Tercero, tiene en su catálogo franquicias nunca antes vistas en la casa

-Cuarto, tiene juegos de Nintendo

¿No falla algo? Exacto. Para empezar el mando no es tan revolucionario. Hay funciones en él que ya han usado PSVita, DS, PS3 e incluso la tableta de Apple. No es revolucionario, sólo junta muchas cosas interesantes en un mismo aparato.

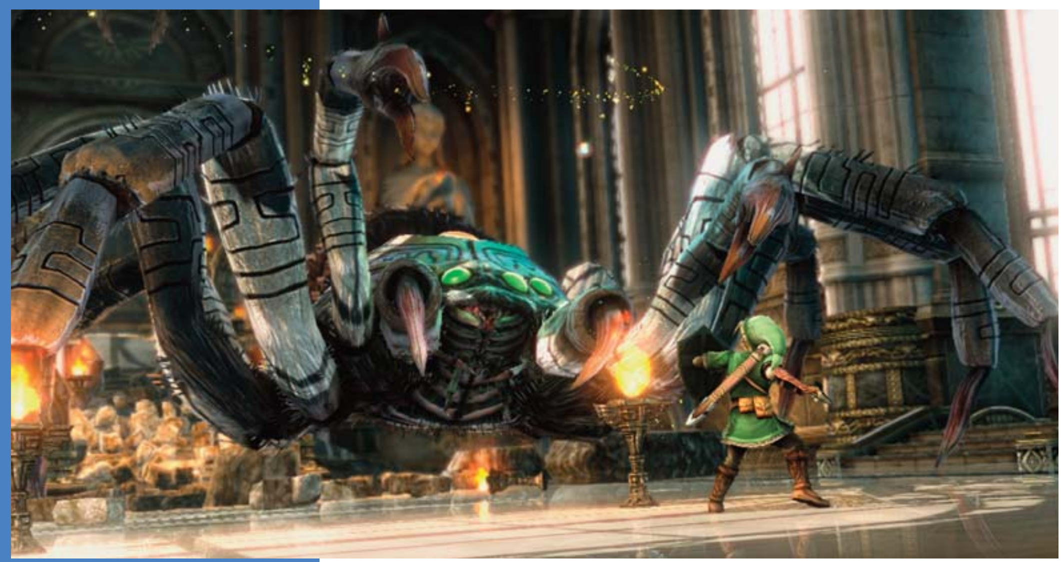
Siguiendo con los gráficos, Wii-U lo único que ha hecho gráficamente es ponerse al nivel de sus actuales competidoras. Competidoras que dentro de unos años seguramente le volverán a superar. Por ello es algo nuevo dentro de Nintendo, pero no en el mercado en general.

En relación con esto están las franquicias “recién llegadas”. De nuevo son cosas nuevas en Nintendo pero no dejan de ser juegos que han estado antes en PS3 y Xbox360.

Y por último están los juegos

Para intentar arrojar un poco más de luz sobre tanto interrogante que planeaba sobre WIIU, hubo conferencia previa en el E3. No esclareció absolutamente nada





Aunque empezar la nueva andadura con Pikmin está relativamente bien, y ya que Mario va a tener exceso de trabajo en los próximos meses, se echó mucho de menos por el bien de los fans de la compañía japonesa que se mostrara algo de ese supuesto Zelda que se encuentra en desarrollo para la nueva mñaquina

de Nintendo. En este aspecto opino que empezar la consola con Pikmin 3, como se mostró en el E3 de este año, es una buena idea. Nintendo tiene más sagas aparte de Mario y Zelda y debería aprender a usarlas también. Pero al final cayeron en el mismo juego de siempre y se mostraron montones de juegos de Mario, así que ya podrían haber enseñado algo de algún nuevo Zelda, por el bien del hype que lleva tantos años sintiendo tan bien a la compañía. Y para gusto de los fans, dicho sea de paso.

En definitiva: la Wii-U, como ya hemos dicho, no es una cosa nueva. La DS, la Wii o incluso la GameBoy Color eran máquinas revolucionarias en relación al mercado completo, ofrecían cosas que ninguna otra compañía podía ofrecer en el momento de sus respectivos anuncios. Pero la Wii-U sólo es nueva dentro del mercado de Nintendo, no del mercado en general. Y la última vez que Nitendo hizo una consola que sólo era nueva dentro de su compañía, no del mercado, no le salió precisamente bien. Sí, estoy hablando de la tristemente olvidada GameCube, una consola genial para todos los nintenderos, pero que no pudo nada contra el catálogo de PS2 e incluso la “novata” Xbox.

¿Conclusión? A Nintendo, o se le están acabando las ideas, o simplemente prefiere seguir el mismo juego de siempre. Con suerte (y una buena campaña de promoción) le saldrá bien y la consola se venderá como rosquillas, como parece que está ya ocurriendo con su último lanzamiento, la 3DS. Sin ella... Sólo podremos sentarnos a ver qué ocurre con Nintendo. Aunque ¿Quién sabe? Tal vez esta compañía de Kyoto se guarda todavía un último as bajo la manga.

Eso sí, por su bien sería bueno que no tuviese dibujado una Trifuerza.

Rafael Cruz
MONOTEMÁTICOSFM
98.4 RADIÓPOLIS

Este E3 no existe



Porque ya está inventado

Pues hala, ¡hasta el próximo año! Ya hemos dejado atrás la feria de videojuegos "más importante" del año: la feria E3, donde… Bueno, en realidad lo sabéis de sobra y hay artículos a patadas por ahí, así que ¿por qué molestarme?

Pero sí me sirve de pretexto para preguntarme sobre el sentido de este tipo de ferias. Y para ello me vais a permitir basarme en una simulación de un hipotético E3.

Es mi impresión ¿o es que ya no existe un interés tan apabullante? Hoy existe la posibilidad de seguir en directo vía streaming las conferencias más importantes, y las redes sociales nos permiten compartir en el momento nuestras impresiones, dando lugar en ocasiones a batallitas entre defensores de una plataforma u otra. Las grandes compañías se gastan un pastizal y muestran los ases bajo la manga. O al menos eso es lo que se espera de ellas. En realidad todo se convierte en el pretexto para montar un circo (y algunos como Microsoft lo toman al pie de la letra, llegando a contratar al Circo del Sol hace dos años) y vendernos la moto. Eso lo sabemos todos, y aun así tragamos de igual manera. El sueño húmedo de cualquier publicista.

Situación: estás nerviosamente esperando a que dé comienzo la maldita conferencia que, ya estamos otra vez, empieza con algo de retraso. Te rascas la barbilla, la frente, la oreja y cualquier parte rascable mientras tu cuerpo absorbe las calorías de la bolsa de Pelotazos. Da comienzo la sesión. Movierecord. Te recuestas hacia atrás y… Espérate majo a que acaben de hablar de ellos mismos, de sus resultados y de que son la hostia en bicicleta. Ah vale, ya está ¡Que entra el jefazo de turno y la gente empieza a aplaudir! "Uy, este tío nos va a sorprender, fijo" piensas. Pero nada, suelta unas palabrillas, se marcha sonriendo y te enseñan un sencillo teaser, un trailercillo muy bonito pero que no te dice nada más que el título del juego en cuestión. Resulta ser la tercera parte de la aclamada saga de turno en la que han estado currando 300 personas. Estás contento, pero te lo esperabas.

Siguiente turno para alguien que comparte curiosamente el

Puede ser pura cuestión personal, pero la feria ha perdido el interés que despertaba antaño. Hemos perdido la capacidad de sorprendernos con este evento



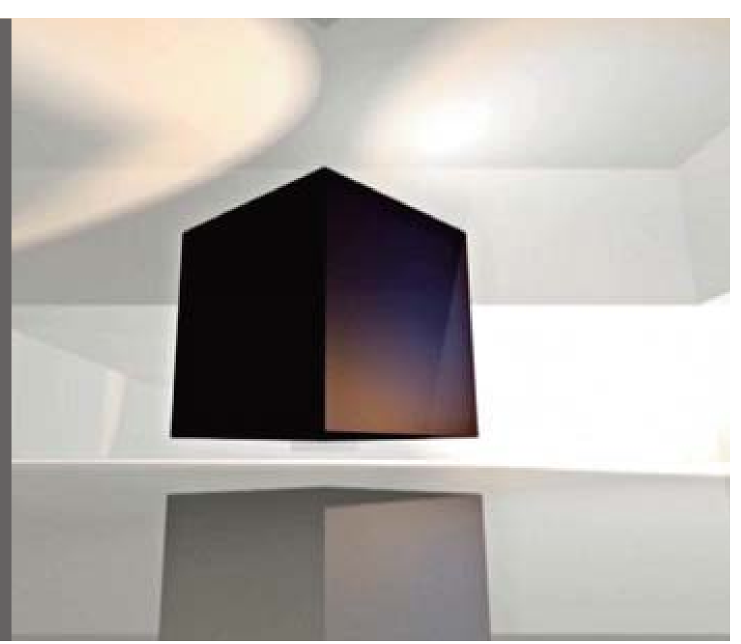
apellido con una célebre marca de batidoras. Ah ¡que es el tío que trabajaba en un proyecto supersecreto! Presentaciones, blablablá, que es un título exclusivo, blablablá... Se va y lo sustituye un becario que empieza a jugar. Ojo ¡imágenes nunca vistas de un juego que desconocías! Pones toda tu atención porque recordemos, ¡esa exclusiva era supersecreta! Incluso tendrá integración con un sensor de movimiento. Termina de jugar. Psché, pues no es para tanto; se venderá, pero en realidad tú no lo ves tan maravilloso como pretenden.

Ahora dan paso a un first person shooter superventas que presenta su enésima entrega. Era algo ya sabido por todos y sin embargo todos aplauden. El señor con gafas de sol dice que van a sacar lo mismo que el año pasado, pero de forma elegante, que parezca algo nuevo. Aquí también juegan, ¡pero 10 pedazo minutos! Ay, mira qué risa que se le ha acabado la batería del mando. Es como si todos los años tuviese que haber un momento memorable por el estilo. En fin, le cambian a otro mando, sigue la partida y, cómo no, acaba con música épica en el momento más espectacular, con ese crescendo tan de moda desde que se estrenara Origen (paam... paaaam... ¡PAAAAAM!).

Ah hombre, mira, que justo empieza un trailer sin avisar. Joder, no tiene mala pinta. Voz en off, un contexto, un ambiente, unos logos raros... ¿Adónde va a parar esto? Resulta que ha conseguido descolocar al público. Un personaje en pantalla, va caminando, ¡lecehs, que es gameplay! 10 minutos de juego. Pom, se acaba el festín y, como no podía ser perfecta la cosa, el pesado del presentador dice un "GREEEEEAATTT AMA-

Una imagen muy clara de lo que representa a día de hoy el E3. Solo que llevamos ya unos cuantos años dándonos cuenta que la zanahoria puede funcionar una vez. Incluso puede que dos. Pero cuando es un recurso tan manido, pierde toda su efectividad

Criticamos la evidente falta de originalidad de los tiempos actuales. Y sin embargo aparece Peter Molyneux y nos vende un juego en el que lo único que tenemos que hacer es romper un cubo, inmenso y que inexplicablemente levita en mitad de una habitación con el objetivo de descubrir que hay dentro. Original es. Otra cosa es que la idea nos atraiga lo más mínimo. Que va a ser que no



ZING WOOOW". En fin, se le perdona porque lo que acabamos de ver es acojonante. Para una sorpresilla que nos llevamos al año...

Se apagan las luces (¡otra vez, esto es una discoteca!)... para dejarnos cegados a continuación con otras más potentes (¿veis qué os decía yo?). Este era el momento que esperabas, ¡la presentación de una nueva consola! Miras el reloj preocupado, porque sabes que eso no puede dar mucho más de sí. Dicen que será la leche, que revolucionará el mercado, que si 3D y que tendrá unos juegos maravillosos. Y control por movimiento de alguna manera. Te ponen una demo técnica para que vislumbres sus posibilidades y... Y cierran el chiringuito. Ni precio, ni fecha de lanzamiento. Nada. Ya se lo reservarán para cuando hayan hecho un cálculo aproximado de la clavada ideal.

Se acabó. Así una tras otra hasta que el 7 de Junio ya se acaba todo. Pero es que te queda una sensación de amargura ¿A qué se debe? ¡Amigo! Los rumores empezaron semanas antes a que diera comienzo la feria, y los trailers se filtraban por doquier (o si lo preferimos, los filtraban adrede para que se hablara de ellos durante más tiempo). Además, ¡te has tragado los momentos más espectaculares que verás luego en los juegos! Así que menos sorpresas cuando lo juegues. ¿Qué hay de la consola que se iba a presentar? Apenas se ha visto nada, aunque ha ido surgiendo información por aquellos medios que la han podido probar...

Pasada la euforia inicial, repasas todo lo nuevo y emocionante que has visto, pero te das cuenta de que, o bien lo sabías de antemano, o que no son para tanto. Y te quedas con contadas cosas exceptuando algunos gameplays que sí, muy bonitos, pero que bien poco te llenan a estas alturas. Ya no existe la emoción de ir al kiosco por la revista en papel que te cuente todo lo que se ha cocido. Esa intríngulis por devorar la información Top Secret hasta el momento, al alcance sólo de unos pocos privilegiados y enchufados desaparece. Lo que sí vas a tener para rato es para despotricar lo aburrida que fue esta o aquella conferencia y el tiempo excesivo que le dedica-

La filtración sistemática e interesada de noticias antes del evento y la escasa originalidad en las propuestas actuales pueden ser las principales causas de este deterioro



ron a un producto que si bien habrá gente que lo disfrutará, desde un punto de vista más bien egoísta no te importa un rábano y no dudas en calificar de basura la presentación. Porque no nos damos cuenta: no es lo que tú quieres, es un mercado de masas segmentado y no todo va a ser de todos los gustos.

Lo gracioso del tema viene cuando pasan unos días y te das cuenta de que sí ha habido anuncios interesantes; juegos llamativos y que algunos hasta innovan. ¡¿Pero dónde demonios te habías metido tú?! Sencillamente, esos anuncios se hacen a puerta cerrada o en conferencias pequeñas. Algunos simplemente tienen un stand y ahí exponen la mercancía ¿Pero qué pasa con los medios? Que no les prestan la atención que se merecen, convirtiéndolos así en tapadillos, a no ser que busque uno los gameplays o entrevistas de rigor o los encuentre por pura chiripa.

Es una pena, porque lo que se premia aquí es lo de siempre: lo que espera la gente. ¿Y qué espera la gente? Superventas. Para eso está el E3, para marcar gustos y tendencias fomentando el mercado de consumismo loco que cuanto más espectacular el anuncio, mejor. Se remarca la innovación (no en pocas ocasiones metido con calzador de forma ortopédica), pero quedará en un segundo plano en la mente colectiva que cegados por imágenes impactantes olvidarán la creatividad y todo lo demás para acabar hablando de lo de siempre.

Aitor Mercero
cedido por
PROYECTO CROMATIC

Puede que no seamos capaces de ver las virtudes de títulos que chocan tan frontalmente contra nuestros gustos. El mundo del videojuego ha evolucionado tanto y se ha segmentado de tal manera que tiene que haber productos para todo tipo de públicos

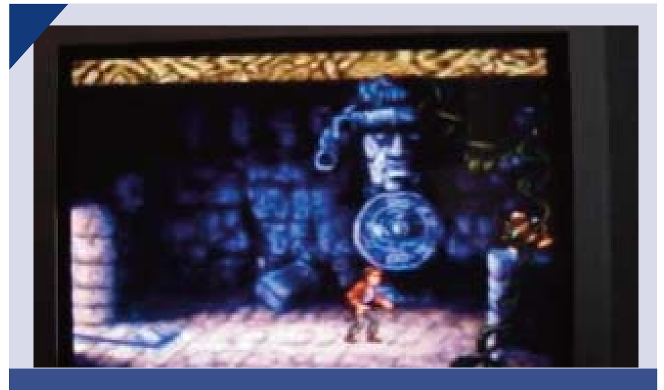


60 Hz para nuestra vieja Atari Jaguar

La última apuesta de Atari para el mercado de las consolas domésticas. Una adelatanda a su tiempo víctima de un pésimo marketing



Atari Jaguar se comercializó por primera vez en 1993. Fue la última consola de sobremesa que comercializó Atari



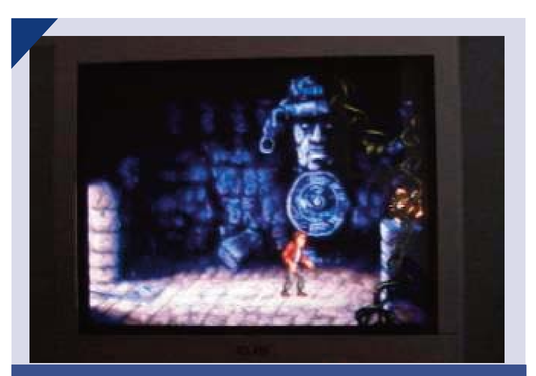
Como era habitual en la época, los juegos en formato PAL llegaban con unas horribles franjas que intentaban hacer pasar como adornos propios del juego

Después de marcar el inicio de las consolas de sobremesa durante los primeros años de los 80, Atari fue la máxima perjudicada de la crisis que atravesó el sector en 1983. Tanto es así que incluso se le conoce también como la debacle de Atari.

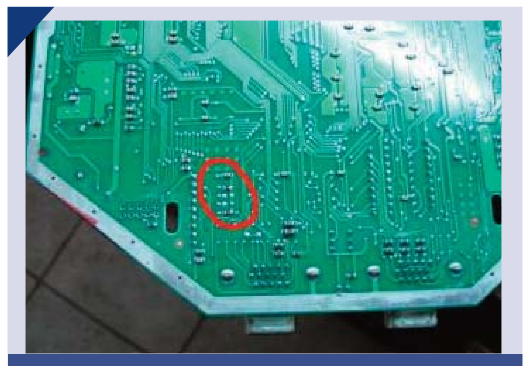
Un mercado saturado de consolas y la pérdida de la confianza por parte de los consumidores hicieron que la compañía se tambaleara sobre sus propios cimientos y la amenaza de la ruina acechaba tras cada esquina. A pesar de que durante los años posteriores quiso mantenerse contra vienta y marea en un mercado que ya no lideraba, lo cierto es que Atari ya nunca más volvió a ser lo que era.

Tras encadenar un fiasco tras otro, en 1993 decidió jugarsela todo a una carta y comercializar una máquina capaz de funcionar a 64 bits, frente a los estándares de 16 bits que marcaban Sega y Nintendo. Un portento técnico que aglutinaba 5 procesadores trabajando en paralelo capaces de mostrar gráficos tridimensionales.

Sin embargo una nefasta campaña de marketing acabó por cavar su propia tumba. La gente concebía Atari Jaguar como un gran Frankenstein. Un monstruo con el que era incomodísimo jugar. Y para colmo los juegos lanzados que se salvaban eran muy pocos.



Los juegos en su versión original no incluían esos "adornos". Con este sencillo truco se consigue este resultado



Empezamos desmontando la carcasa. Debemos llegar hasta la placa madre y encontrar la zona marcada

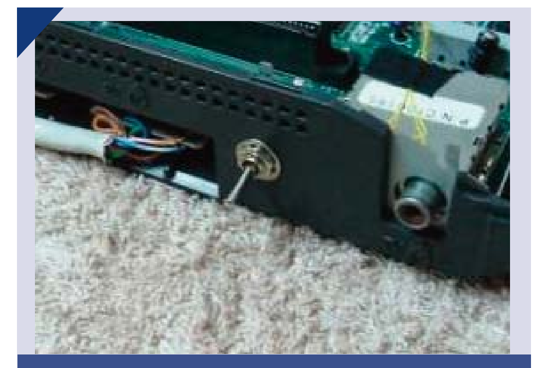
Como veréis a continuación, los dos puntitos de abajo del todo del grupito van unidos con una resistencia/puente. Ésta es la culpable de que el juego sea forzado a los ya mencionados 50 Hz. Lo único que tenemos que hacer es desoldar la resistencia y intercalar un interruptor



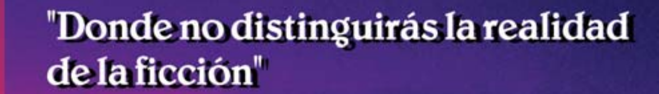
Para ello, soldaremos dos cables, uno a cada puntito de soldadura. Realmente no es necesario. Con solo eliminar la resistencia ya tenemos nuestra consola preparada para jugar a 60 Hz. Sin embargo, intercalando el interruptor podemos mantener las condiciones de juego iniciales e intercalar según veamos conveniente



Llevamos los cables hasta un interruptor. Soldamos uno a una patilla lateral, y el otro en la del centro



Os recomiendo colocar el interruptor exactamente aquí. Con ello lograréis tenerlo bastante disimulado


"Donde no distinguirás la realidad de la ficción"









porque a nosotros nos leen lo que otros sueñan



ISSN 2014-4652